
4
FEBRERO 1999
PVP: 450 ptas.
LA REVISTA OFICIAL
DRAGON BALL GT
EL PODER DEL 4º NIVEL
CARTAS GT: ÚLTIMAS NOVEDADES
CARA A CARA: GOTEN VS. TRUNKS
¡REGALO!
AVANCE DEL JUEGO DE ROL GT
PAN, BULMA, VIDEL... ¡LAS CHICAS AL PODER!
NORMA Editorial
Y ADEMÁS: NOTICIAS, VIDEOJUEGOS, PELÍCULAS, PASATIEMPOS... ¡Y MUCHAS COSAS MÁS!
00004
8 426239 080187
© 1996 Bird Studio / Shueisha / TOEI Animation (Japón). Licenciado por Bplano.

EL LIBRO DE ARTE QUE ESTABAS ESPERANDO





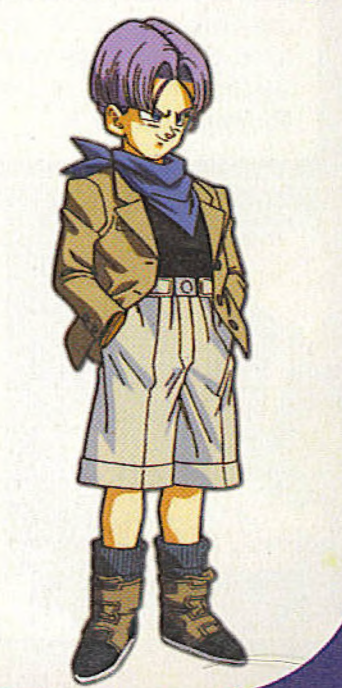
número 4 • febrero 99

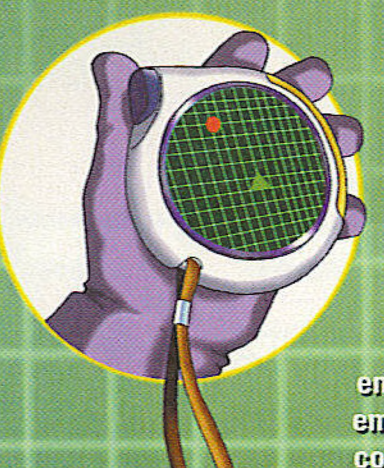
EDITORIAL

¡Esto no hay quien lo pare! ¡Ya ha empezado a emitirse **Dragon Ball GT** en Catalunya, y si no nos fallan las cuentas, pronto empezará en Galicia! A partir de aquí, sólo es cuestión de tiempo de que la serie explote a nivel nacional y todos los dragón maníacos podamos disfrutar de las aventuras de nuestro saiyan preferido. Una vez dicho esto, supongo que estaréis impacientes por saber el contenido de este número. Vamos a por él:

Empezamos fuerte con **Zona GT**, ya que en esta entrega te contamos todo lo que sabemos (y sabemos bastante) del 4º nivel de poder saiyan ¡Alucina con los nuevos poderes de nuestros héroes! **Mundo DB** está dedicado a unos personajes muy importantes en la serie: ¡Las chicas! En **Capsule Corp.** podrás informarte de qué *cards* puedes conseguir ahora mismo en el mercado, y en **Cara a cara** comparamos a **Trunks** y **Son Goten**, los mejores compañeros en el combate ¿Te parece poco? Pues agárrate, porque te regalamos un avance del juego de rol de **DBGT**, para que tú y tus amigos seáis los protagonistas de la búsqueda de las milagrosas bolas de dragón. Y prepárate para el próximo número: ¡os esperan grandes sorpresas! ¡Nos vemos el mes que viene!

ÍNDICE

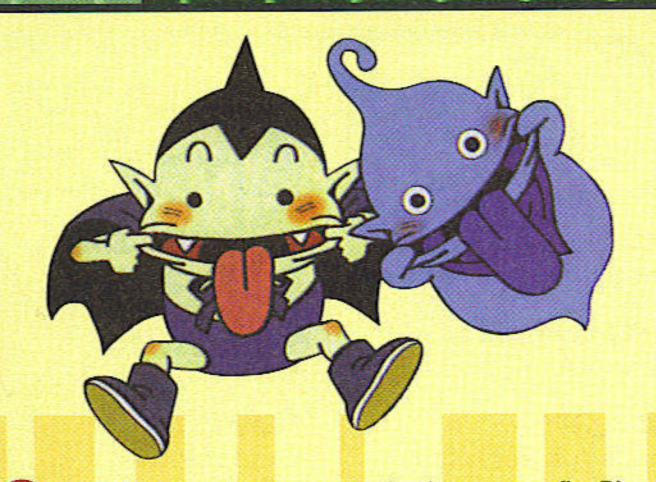




Radar

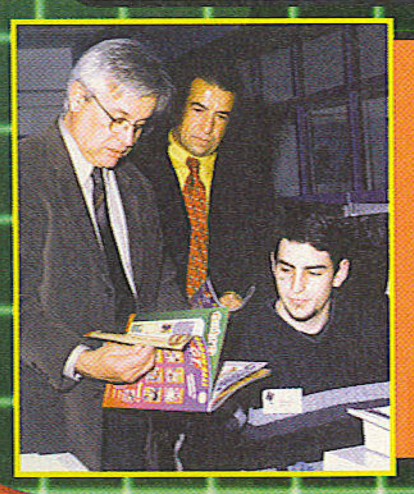
PONTE AL DÍA

¡Ya está aquí! Después de una larga espera, DRAGON BALL GT empieza a emitirse en algunos canales autonómicos, aunque seguimos a la espera de la emisión a nivel nacional. Además, tenemos una novedad editorial relacionada con AKIRA TORIYAMA y reseñamos varios actos en los que DRAGON BALL ha tenido especial protagonismo. Todo esto te lo cuenta... ARMANDO VILA



© Akira Toriyama/Bird Studio/Shueisha

La noticia llevaba tiempo circulando, pero por fin, **Planeta-DeAgostini Comics** ha confirmado oficialmente la próxima publicación de **COWA**, de **Akira Toriyama**. Aunque no sea el último manga de **Toriyama**, ya que después ha aparecido **KAJIKA**, **COWA** sí ha sido lo que más expectación ha levantado últimamente, debido sobre todo a que se anunció como una serie regular. Pero claro, cuando se vio el primer episodio, con un estilo muy suelto, muy sencillo, y a color, las aventuras del mini-vampiro **Paiffu** y de su colega el fantasma **José Rodríguez** (¡ajá... un fantasma de aquí!) dejaban muy claro que poco tenían que ver con **DRAGON BALL**. Sin embargo, **COWA** es una historia divertida, llena de situaciones imposibles y desmadradas, y poder leerla en castellano va a ser un gustazo. **COWA** saldrá, en un manejable tomo, el próximo mes de mayo, y se reproducirán a color todas las páginas que en el original se publicaron así... Todo un lujo: **Toriyama** en color. ■



El pasado dia 20 de enero, se celebró por todo lo alto la inauguración de las nuevas instalaciones de **NORMA Editorial**, con una nutrida asistencia de medios informativos y con la presencia del alcalde de Barcelona, **Joan Clos**. En la foto podemos verlo, acompañado por **Rafael Martínez**, gerente de la empresa, y **Samuel García**, el grafista responsable de la buena pinta que tiene tu revista preferida. ■

¡Por fin! ¡Por fin! Por fin sabemos cuándo va a empezar **DRAGON BALL GT** en televisión... aunque no para todo el mundo. A estas alturas, ya debe estar viéndose en **Canal 33**, el segundo canal autonómico de Catalunya, de lunes a viernes a las dos de la tarde. **RTV Galicia** tiene la serie en proceso de doblaje y a punto de emisión, mientras que en el resto de canales autonómicos no tienen prevista su inclusión en la programación. A la hora de escribir estas líneas, tampoco **A3 TV** tenía una fecha confirmada para el lanzamiento de nuestra serie favorita.
¡Oh!, y no sólo nosotros disfrutaremos la serie en la península: en Portugal, la cadena **SIC** empezará a emitir la serie en febrero. ■

RÁFAGAS

✓ Aunque con un poco de retraso, reseñar que desde el 11 de diciembre del año pasado al 11 de enero de este año, se celebraron las votaciones a los **premios Vegeta**, galardón que se disputanlas mejores páginas web dedicadas a **DRAGON BALL** y su mundo. El premio se concede a categorías tan diversas como las siguientes: Mejor página web, mejor diseño, mejor navegación, mejor información contenida, mejor multimedia o mejores actualizaciones. Cualquier visitante de las páginas seleccionadas podía votar libremente. En el próximo número daremos los resultados y animamos desde aquí a todos los dragón maníacos a que apoyen este tipo de iniciativas.

✓ Del jueves 21 al sábado 23 de enero se celebró en el centro comercial **FNAC** de Barcelona un ciclo de animé patrocinado por las revistas **Dokan** y **Minami 2000**. Entre las diversas sesiones, hubo un pase de los últimos capítulos de **DRAGON BALL GT**, donde numerosos fans pudieron por fin disfrutar del final de la serie más exitosa de los últimos tiempos.

welcome to....

www.giru.gt

Hola, chavalotes. Recapitulemos: **Evangelions** mastodónticos liándose a ciber-tortas contra ángeles titánicos y surrealistas en Neo-Tokyo 3, la ciudad del desalojo continuo. Luchadores callejeros hipertrofiados que recorren las calles en busca de la técnica perfecta para zurrar. Y **Gokuh** que sigue dando caña por decimoséptima vez en los canales de toda la vida. Estamos rodeados de gente cabreada que tira rayos. Yo ya miro la televisión con la armadura de *kendo* puesta, por si se les escapa un *ha-do-ken* o un *kame-hame*. En fin... A veces me da por pensar en aquellos tiempos (no hace mucho) en los que sólo conocíamos el romanticismo patológico del **Capitán Harlock** o las neurosis del **Rey Arturo** en su búsqueda del escudo sagrado. Y, por qué no, a esa pequeña androide histérica que jugaba con excrementos y desafiaba a la policía con sus correteos inocentes por la Villa del Pingüino en la serie **Dr. Slump**. He querido compartir con vosotros este ataque de nostalgia, y recomendaros algunas páginas de Internet con detallitos sobre la serie de **Toriyama** más surrealista que han visto y verán las cadenas autonómicas de este país.

Álvaro Prieto



Doctor Slump WEB

http://www.geocities.com/Tokyo/Dojo/4352/slump.htm

Ésta es una buena página dedicada a **Dr. Slump**. Contiene detalles y fichas sobre la serie de TV y el manga. Muy recomendada para aquellos que no conozcan ésta, la primera serie de TV basada en una obra de nuestro San **Toriyama**. Lo mejor: está en castellano y lo entenderéis todo.



Capturing Dr. Slump

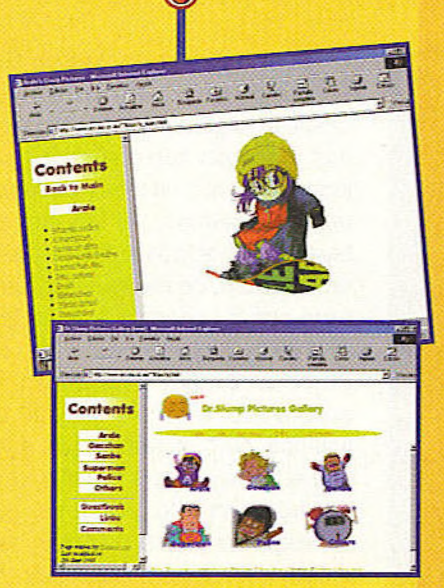
http://www.geocities.com/Tokyo/Palace/4337/slump.html

Cuando **Microsoft** desarrolle el **Real Olor Player** (dispositivo para transmisión de olores vía Internet), la **Organización Mundial de la Salud** prohibirá esta página por escandalosa. ¡Su tapiz de fondo está decorado con CACAS! Cacas de **Arale**, claro, pero CACAS. Sin bromas: una gran página llena de complementos para vuestro **Windows** basadas en la serie **Dr. Slump**.

Dr. Slump Picture Gallery

http://www.ecr.mu.oz.au/~tklun/iq.html

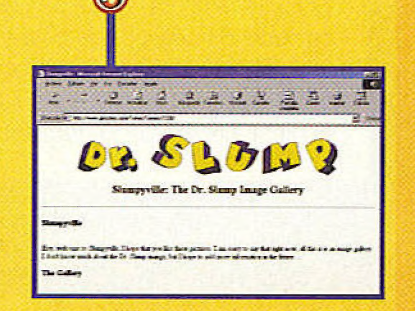
Esta web tiene una presentación simpática, como la serie de TV. Su contenido son fotos sacadas directamente de la serie.



Slumpyville

http://www.geocities.com/Tokyo/Towers/7339/

El diseñador de esta página NUNCA será contratado para decorar la Capilla Sixtina. Su confección es TAN austera que raya en la inexistencia. Sólo tiene imágenes de **Arale** extraídas del libro de ilustraciones de **Akira Toriyama** "**The World**". Muy buenas, eso sí.



Muchos de vosotros, aparte de navegar, estáis creando páginas web dedicadas a **Dragon Ball**. Cada mes, desde esta columna, daremos a conocer las mejores al resto de los lectores :)

•Beltran's Dragon Ball
http://web.jet.es/beltran/dball

•La leyenda de las Bolas Mágicas
http://leyenda.tierranet.com

•Trilogía Dragon Ball Gold
http://members. xoom.com/trilogiadb

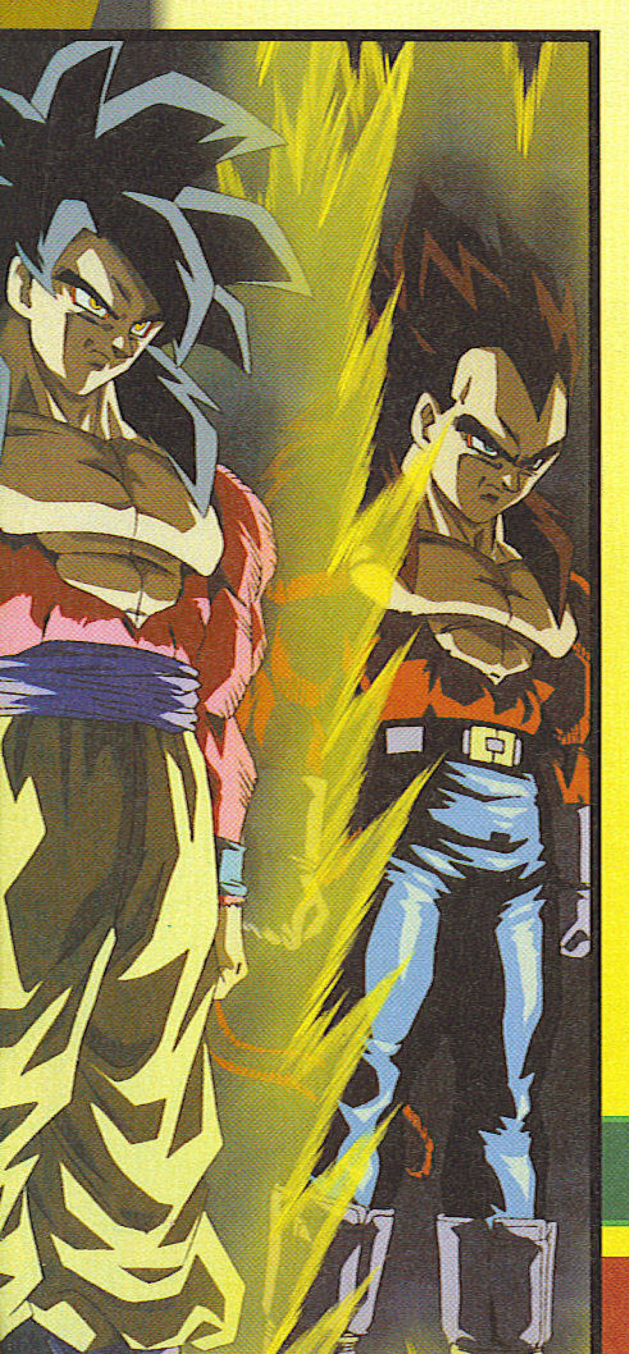
Tres páginas imprescindibles para todo fan de **Dragon Ball** que se precie. ¡Sumérgete *en ellas!*

•Daniel Emperador
http://members.xoom.com/Semental_/Semental_htm
Esta página personal tiene un apartado de **Dragon Ball** y algunos emuladores que podrás probar.

•El juego de Cell
http://www.geocities.com/Tokyo/Shrine/3250/
Aquí encontrarás juegos, imágenes oficiales y hechas por fans y acceso a webrings. Por cierto, simpático diseño.

Y eso es todo por hoy, navegantes... Recordad que podéis enviarnos vuestras direcciones, personales o no, a nuestro siempre abierto buzón de sugerencias:
revistagt@norma-ed.es

¡LOS SECRETOS DEL 4º NIVEL!



Desde la aparición de **Son Gokuh super saiyan 4**, se han podido despejar algunas de las dudas que nos rondaban sobre el mítico saiyan legendario, al cual todas las razas del universo temían. El saiyan de la leyenda ha estado siempre presente en la historia de los saiyans: "un guerrero super poderoso que no tendría rival en todo el universo". Con la aparición de **Broly**, todos creían haber encontrado al super saiyan de la leyenda, pero en realidad no era más que el primer saiyan que logró a base de entrenamiento pasar del estado de **super saiyan** al de **super saiyan dai ni dankai**, y de éste, al estado de **super saiyan dai san dankai** (en el número 2 ya hablamos de la evolución de poder de los saiyans).

Si habéis seguido con atención los aumentos de nivel que han sufrido nuestros amigos, recordaréis que cuando **Son Gokuh** se convierte por primera vez en **super saiyan 3** durante el combate contra **Boo**, aumenta su poder tanto que se puede apreciar perfectamente la figura de un saiyan cubierto de pelaje, con cola y media melena mientras dura la metamorfosis. ¿Cuál fue el motivo de que no pudiera completar la transformación

Si por separado resultan peligrosos, juntos son una bomba: Son Gokuh y Vegeta en nivel 4 de super saiyan son imparables.



en **super saiyan 4**? Pues se debió a su cola, que por entonces había perdido y que era la fuente de poder de la raza saiyan. Esto le impidió alcanzar el cuarto nivel. Ahora, una vez explicados estos pequeños detalles que despejan un poco más todas las dudas que estaban en el aire, vamos a analizar al **super saiyan 4**, ¡el guerrero definitivo!

TRANSFORMÁNDOSE

Cuando **Gokuh** estaba enfrentándose a **Vegeta-Baby** y fue teletransportado por error hacia una dimensión paralela, y de allí al planeta de los **Kaioh Shin**, poco podía imaginarse que la solución para derrotar a **Vegeta-Baby** (que lo había machacado en su primer enfrentamiento) esta-

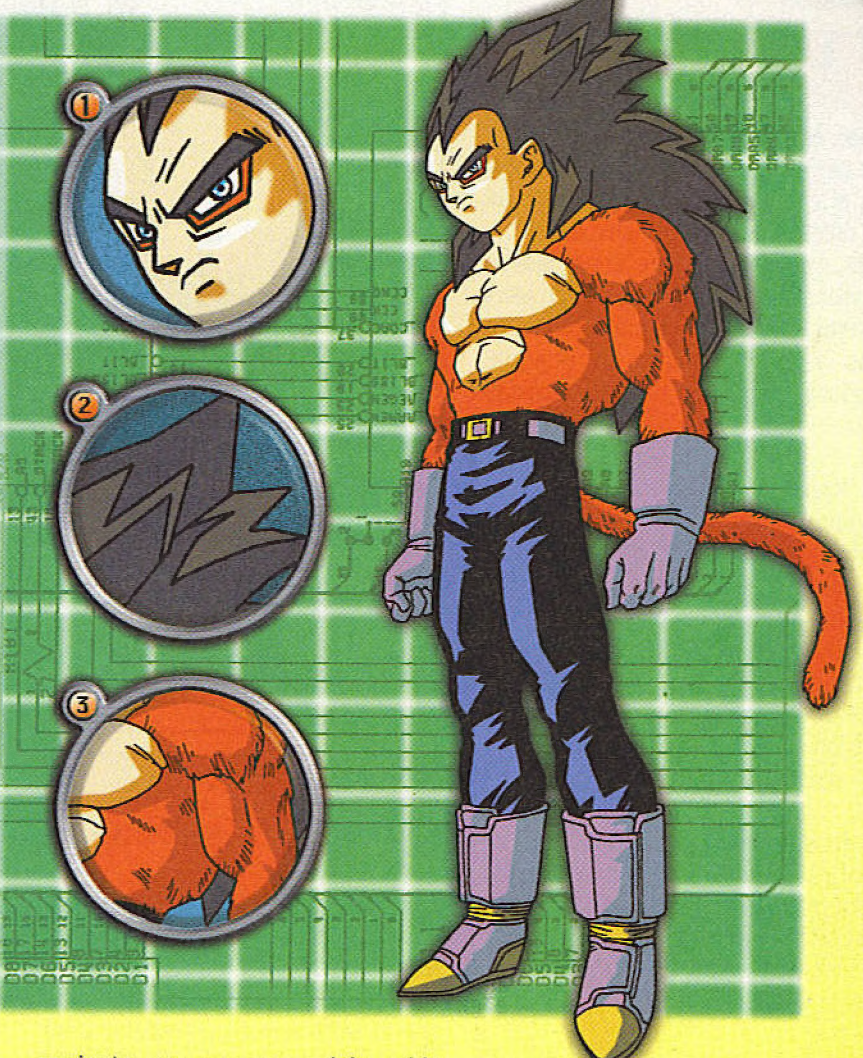
EL SAIYAN DE 4º NIVEL

El paso al cuarto nivel se caracteriza por el cambio de "look" que sufre el guerrero saiyan. Su aspecto físico queda alterado de una forma muy notable:

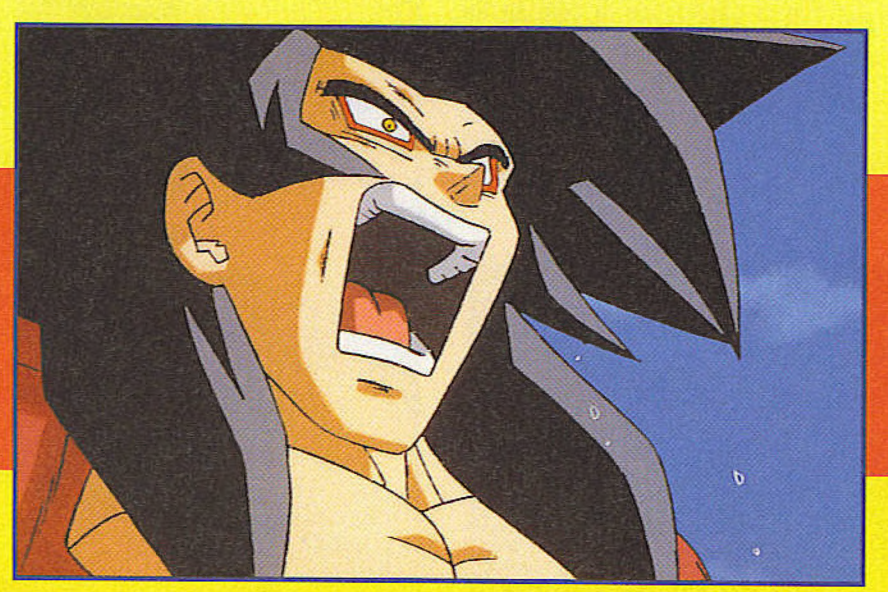
1. Las cejas se mantienen en esta transformación, pero los ojos cambian de color oscuro a color claro y bajo su línea se aprecia una ojera rojiza, como si de un personaje de teatro *kabuki* se tratase.

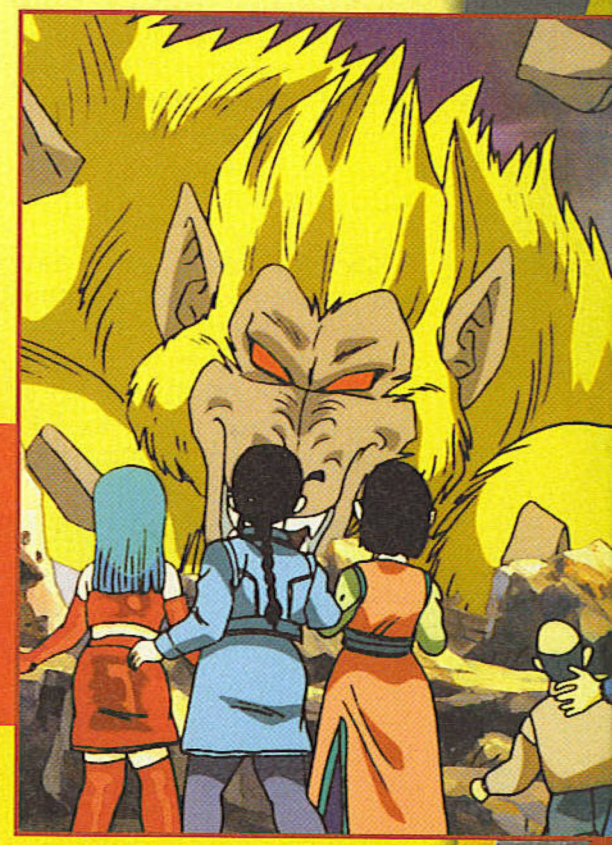
2. El pelo de la cabeza sigue con su color original, pero crece hasta convertirse en una larga melena.

3. El cuerpo queda cubierto en su totalidad, exceptuando el pecho y la cabeza, por un pelaje rojizo. Visto de lejos, puede dar la sensación de ser una especie de traje o uniforme de combate... aunque sólo sea pelo.



ría en hacer crecer su reaparecida cola. La recuperación de su cola haría que **Gokuh** experimentase un "Power Up" en su fuerza, que se manifestaría cuando mirase la Tierra (que en esta ocasión haría las funciones de luna) desde Plant y experimentara el efecto **Ohzaru**. Pero el **Ohzaru** resultante no era normal y corriente, ya que un pelaje rubio poblaba todo su cuerpo y la pérdida de razón (debido a que se convierte desde el cuerpo de un niño, no desde un cuerpo adulto) le convertiría en un arma letal fuera de control. Pero esta transformación no sería sino una fase previa a la transformación definitiva, en la cual alcanzaría el cuarto nivel...





LOS NUEVOS PODERES

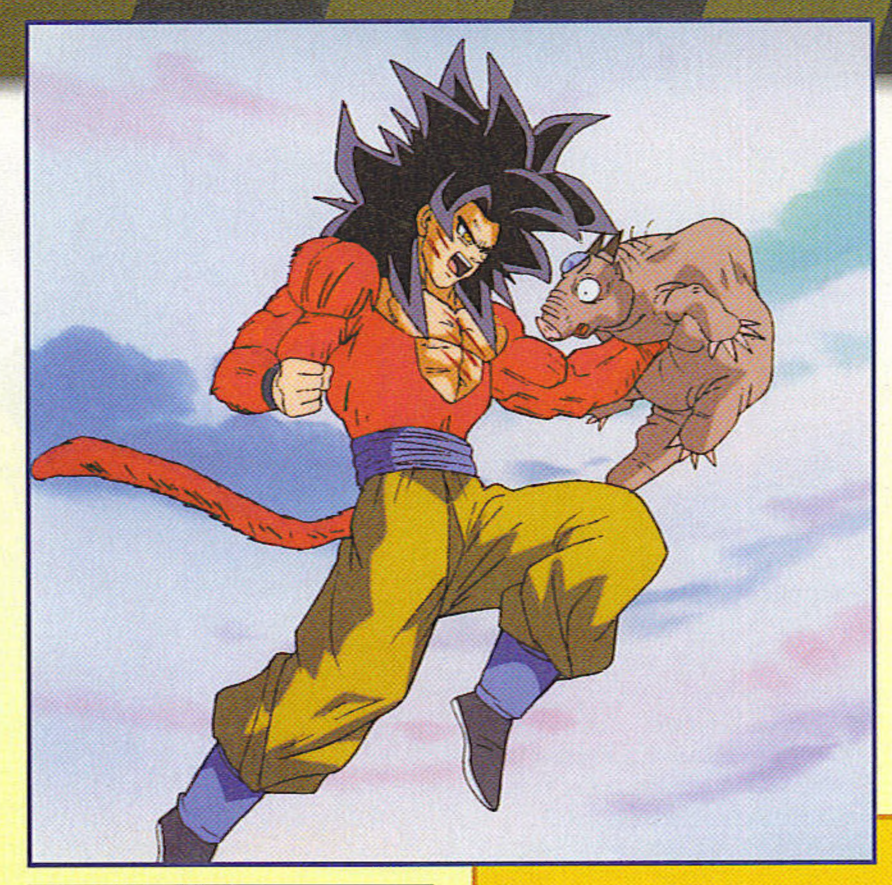
Cada nueva transformación que sufre un saiyan conlleva nuevos poderes. En el caso de **Son Gokuh**, además de obtener una fuerza física casi ilimitada, también adquiere unas nuevas técnicas de combate. Algunas de ellas son las mismas, pero mejoradas gracias a este aumento de energía. Algunas de estas nuevas técnicas son:

1. Kame hame ha x 10: Como su nombre indica se trata de un *kame hame ha* con su fuerza multiplicada por diez. O sea, toda la potencia con la que es lanzado habitualmente el *kame* pero diez veces más fuerte. La concentración de energía pura que **Gokuh** puede acumular entre sus manos sería capaz de destruir varios planetas.

2. Double energy ha: Dos bolas de energía del tamaño de una pelota de balonmano son lanzadas al mismo tiempo con ambas manos. Es igual que el *energy ha*, pero mucho más rápido y poderoso.

3. Ganmen punch: Es un ataque muy simple, pero efectivo si el que lo realiza tiene una fuerza descomunal, como es el caso del **super saiyan 4**. Consiste en un simple puñetazo en un punto vital del enemigo, concentrando en el golpe toda la fuerza física.

4. Chosetsu kosoku punch: Este golpe consiste en un gancho propinado en la boca del estómago del enemigo, utilizando el impulso de un salto y dejando el puño algo más atrás que el cuerpo para hacer más daño. Este golpe deja medio K.O. a cualquier rival.



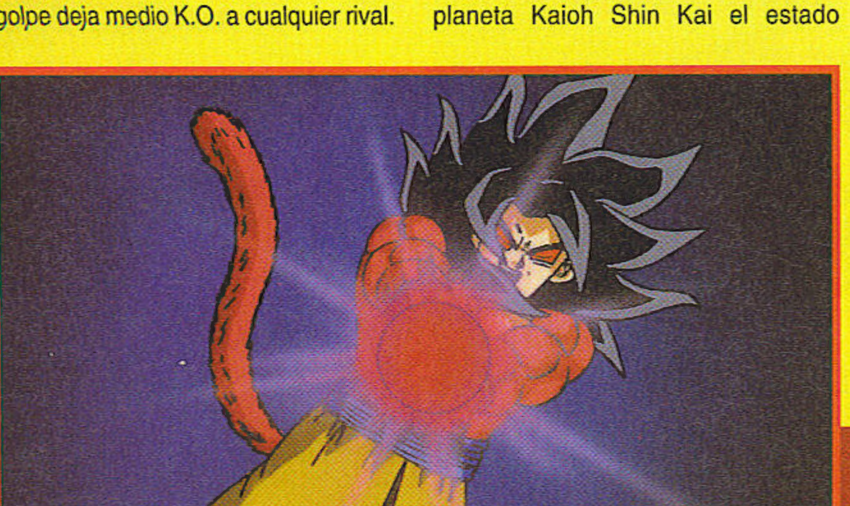
Este ataque de Son Gokuh no es el mejor remedio para el dolor de estómago. Alguien va a estar a régimen unos dias.

DIFERENCIAS ENTRE LOS NIVELES SAIYAN

El cuarto nivel de los saiyans es la máxima expresión de su poder, por lo tanto las diferencias con los demás niveles son numerosas. Como ya hemos explicado en un número anterior, los seis estados anteriores al **super saiyan 4** son simplemente estados de transición para llegar a éste, y la razón de por qué no lo han podido alcanzar antes la tenemos que buscar en la pérdida de la cola, que es la fuente de poder de su raza.

Pero también se han dado casos en los que la pérdida de la cola se ha suplido con otros poderes, como si de una evolución de la raza saiyan se tratase. Por ejemplo, tenemos a **Son Gohan**, que ha vivido casi toda su vida sin la cola, y que alcanzó en el planeta Kaioh Shin Kai el estado denominado **saikyo no senshi**, que podríamos traducir como "el guerrero definitivo". Este estado de poder es muy raro, posiblemente porque es debido a un entrenamiento basado en un 95% en la magia. El pelo sigue siendo oscuro y los ojos cambian a azules en ocasiones.

Goten y **Trunks** también han vivido sin cola casi toda su vida, por esta razón el progreso de su poder también ha seguido una línea diferente.







En el caso de estos dos saiyans hemos podido observar un gran poder desde temprana edad. Esto es debido a que son mestizos saiyans, o sea, nacidos de madres terráqueas. Pero no sabemos si por culpa de un entrenamiento poco serio, o por una razón genética, parece que se han quedado estancados en sus poderes actuales. Esto parece poco probable, ya que el **Trunks** del futuro que vimos en los combates contra **Cell** era muy poderoso.

Estos datos nos plantean la posibilidad de que solamente los saiyans puros, nacidos en el planeta Vegeta como **Gokuh** y **Vegeta**, podrían llegar a ser verdaderos guerreros de leyenda, y no porque sus hijos no puedan lograrlo, sino porque ellos mantienen un instinto de guerreros que su descendencia ha perdido. **Gokuh** y **Vegeta**, los dos mayores rivales de DRAGON BALL... ¡han nacido para combatir!

MANUEL GUERRERO

GLOSARIO:

• **KABUKI:** Tipo de teatro japonés en el que los actores llevan la cara maquillada a semejanza de una máscara.



¡FUSIÓN!

¿Es posible algo más poderoso que un SUPER SAIYAN 4? Pues sí, y la respuesta es... ¡dos SUPER SAIYAN 4 fusionados! Sin ir más lejos, podremos ver esto en el enfrentamiento que mantendrán VEGETA y GOKUH contra uno de sus futuros enemigos, que les obligará a utilizar la conocida técnica de la fusión que GOKUH aprendió en el planeta Metamor. El nombre de la fusión entre los dos transformados en nivel 4 lleva el nombre de GOGETA, y una vez más, esta combinación demostrará ser altamente poderosa. Las características de la fusión de cuarto nivel son las siguientes:

1. Una vez los dos guerreros han alcanzado el cuarto nivel y estabilizado su poder, se inicia la técnica de fusión. Esta fusión únicamente podrá durar cinco minutos debido al enorme poder que tiene que almacenar un solo cuerpo.

2. Las características como el pelaje rojizo que cubre el cuerpo, la larga melena y la raya roja bajo la línea de los ojos se mantienen. Lo único que cambia es la vestimenta, que pasa a ser una chaqueta corta sin mangas y unos pantalones blancos.

3. Los ataques son también una fusión entre las técnicas de cada uno. De esta manera encontramos algunos como el *big bang kame hame ha*, que consiste en el *big bang* de VEGETA y, lógicamente, el *kame hame ha* de SON GOKUH. El resultado es un ataque imparable.

GOGETA

Guía de COMBATE

Los mejores golpes

Por X. Rebis

LA ESCUELA DE LA GRULLA

Aunque es la más conocida, la escuela de **Mutenroshi** no fue la única que se formó a raíz de las enseñanzas del maestro **Mutaito**. **Tsuru Sennin**, el compañero de estudios del anciano maestro de **Gokuh**, también creó la suya, aunque con una gran diferencia: si la primera estaba basada en la nobleza y en el espíritu de superación, la segunda inculcaba en sus alumnos la teoría de que la victoria justifica cualquier medio.

DODONPA

Primera aparición: DB capítulo 60
Creador: Tsuru Sennin

El *dodonpa* es el ataque más característico de la escuela de **Tsuru Sennin**, de la que son alumnos luchadores tan ilustres como **Tao Pai Pai** (hermano del propio **Tsuru Sennin**), **Ten Shin Han** o **Chaoz**. Se acumula la energía en la punta del dedo índice y después de dirigirlo hacia el objetivo se dispara un fino y destructivo rayo de energía. No está a la altura del *kame hame ha* pero, como suele ser habitual, el poder de la técnica se incrementa si se pierde un poco más de tiempo acumulando energía. Durante muchos años, **Kame Sennin** y **Tsuru Sennin** estudiaron juntos artes marciales, teniendo al legendario **Mutaito** como maestro. Con el tiempo las diferencias entre los dos discípulos los separaron y se convirtieron en adversarios, creando sus respectivas escuelas, hecho que mantendría viva su rivalidad. El *dodonpa* vendría a ser la réplica de la escuela de **Tsuru Sennin** al legendario *kame hame ha* de la escuela de **Muntenroshi**. La primera vez que vimos esta técnica fue cuando los servicios de **Tao Pai Pai** fueron requeridos por la **Red Ribbon** para que se enfrentara a **Gokuh**. **Tao Pai Pai** tumbó a **Gokuh** gracias a un *dodonpa*, que podría haber acabado con la vida del saiyan de no haber sido por una bola de dragón, que amortiguó el golpe.





KIKO HO

Cañón de energía
Primera aparición: DB capítulo 100
Creador: Se desconoce



Una de las técnicas más peligrosas y destructivas que se conocen y el ataque más característico de **Ten Shin Han**. Para realizarla, se debe acumular hasta el último ápice de energía del cuerpo. Tras los instantes necesarios para acumularla, se colocan las manos en forma de triángulo, creando una especie de punto de mira, y se descarga totalmente. El inmenso y poderoso foco de energía resultante destruye todo lo que encuentra a su paso. La principal desventaja de esta técnica es que, en el mejor de los casos, deja al luchador que la realiza completamente exhausto, llegando a morir en algunas ocasiones. Dada la dificultad y el riesgo que comporta, **Mutenroshi** jamás se la enseñó a ninguno de sus discípulos, mientras que **Tsuru Sennin** se la confió a **Ten Shin Han** para que la utilizara en caso extremo. De este modo, **Ten Shin Han** la empleó contra **Gokuh** en la final de la 22ª edición del Torneo de Artes Marciales. Utilizó el *kiko ho* para destruir por completo la tarima del torneo, con la intención de que **Gokuh** se viera obligado a caer fuera y quedar eliminado. Finalmente, y con más dificultades de las previstas, el plan de **Ten Shin Han** surtió efecto y se proclamó campeón del torneo. Existe una versión incrementada de este ataque llamada *shin kiko ho* con la que **Ten Shin Han** consiguió frenar al mismísimo **Cell**.



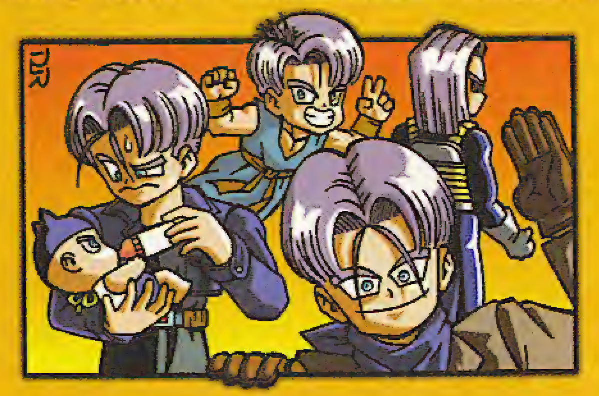
SHISHIN NO KEN

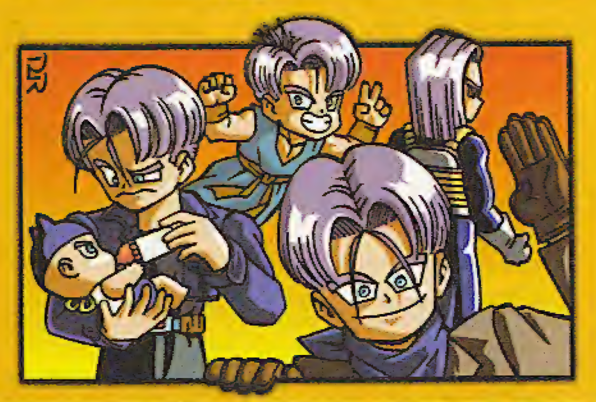
El ataque de los cuatro cuerpos
Primera aparición: DB capítulo 141
Creador: Ten Shin Han

El *shishin no ken* consiste en multiplicar el propio cuerpo por cuatro para ganar en visión de campo y en ventaja numérica y táctica sobre el adversario. Esta multiplicación de cuerpo es física y real, al contrario del *zanzo ken* (el ataque de la multiplicación), que tan sólo era un truco de velocidad que quedó anticuado cuando los luchadores comenzaron a detectar las energías espirituales de sus enemigos. **Ten Shin Han** desarrolló esta técnica basándose en otra, el *shiyô ken*, con la que creaba cuatro brazos adicionales. La primera vez que la realizó en público fue en las semifinales del 23º Torneo de Artes Marciales en las que se enfrentaba a **Gokuh**. Para su desgracia **Gokuh** descubrió el punto débil de este ataque, y es que cada nuevo cuerpo poseía un cuarto del poder del **Ten Shin Han** original y por tanto eran fáciles de batir. Inmediatamente después de multiplicarse, **Ten Shin Han** combinaba este ataque con otros explotando al máximo sus posibilidades. De esta manera disparaba simultáneamente cuatro rayos de energía, limitando las posibilidades de escapar de sus enemigos. Con el tiempo **Ten Shin Han** utilizó del mismo modo el *shishin no ken* y el *kiko ho* creando una combinación letal. Otra utilidad de esta técnica es la de entrenar contra uno mismo, como en ocasiones hemos visto hacer a **Piccolo**.

¡¡PASA GTIEMPOS!!







¡LAS CHICAS DRAGON BALL SON GUERRERAS! ¡DESCUBRE LOS NOMBRES DE 6 DE ELLAS EN ESTA SOPA DE LETRAS!



ALGÚN BROMISTA HA ESTADO REVOLVIENDO EN LOS ARMARIOS DE NUESTROS AMIGOS Y HA CAMBIADO SUS TRAJES DE SITIO. ¿PODRÍAS DECIRNOS QUIÉN SE HA VESTIDO CON LA ROPA DE QUIÉN?



SOLUCIONES:

LAS SIETE DIFERENCIAS: 1. Gota de sudor en Trunks con bebé. 2. Botón manga Trunks con bebé 3. Lazo bebé. 4. Pelo flequillo Trunks pequeño. 5. Meñique mano derecha Trunks GT. 6. Arruga chaqueta Trunks primer plano 7. Hombrera derecha Trunks guerrero.

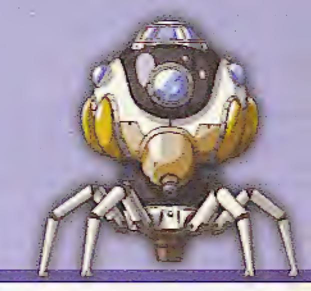
LAS SEIS MUJERES: 1. Bulma. 2. Chichi. 3. Lunch. 4. Videl. 5. Pan. 6. Bra.

CAMBIO DE ROPA: 1. Gokuh lleva la ropa de A-18. 2. Gohan la de Ten Shin Han. 3. Piccolo la de Gohan. 4. Ten Shin Han la de Piccolo. 5. Vegeta la de Gokuh. 6. A-18 la de Vegeta.



CAPSULE CORP.

EL MERCHANDISING DE DRAGON BALL



DRAGON BALL: UNA HISTORIA EN CROMOS

POR MANUEL GUERRERO

La populares *trading cards* son un artículo muy famoso y al mismo tiempo, relativamente reciente en nuestro país, donde siempre hemos tenido por costumbre coleccionar los entrañables cromos que encontrábamos acompañando a los artículos más diversos.

Por este motivo, las primeras imágenes coleccionables de DRAGON BALL en salir al mercado español lo harían en forma de colecciones de cromos que harían las delicias de los entonces desatendidos dragon maníacos. La primera serie se remonta a 1992, en plena cima del boom de la serie. Esta popularidad sentaría las bases para que saliera al mercado español una colección de cromos editada por la casa **Panini** (que antes ya se había podido ver en países como Francia). Esta primera parte se centraría en la narración de los primeros capítulos de DRAGON BALL Z, desde la llegada de **Raditz** y su posterior muerte, pasando por el entrenamiento en el otro mundo con **Kaioh Sama** y finalizando con la terrible batalla que se libraría entre los guerreros Z y los saiyans **Vegeta** y **Nappa** (con la victoria final incluida).

Con una buena calidad en todas sus imágenes, dicha serie tendría un poco más tarde una secuela, en la que se hablaría de la primera parte, es decir, DRAGON BALL. Este retroceso cronológico no impediría una nueva fiebre por conseguir esos cromos y todos podrían así coleccionar las aventuras del pequeño **Gokuh** durante la refriega contra el antaño poderoso **Piccolo Daimaoh**.

Pero esta serie no sería la última en aparecer. Conviviendo con esos lanzamientos, se editó una colección de tarjetas realizadas en España. Estas venían a ser una especie de fichas de personajes, abarcando desde el menos significativo hasta el más importante. Una buena idea que no se vería respaldada por su calidad, puesto que las imágenes estaban redibujadas del original y coloreadas en nuestro país, con lo que el resultado no fue el esperado.

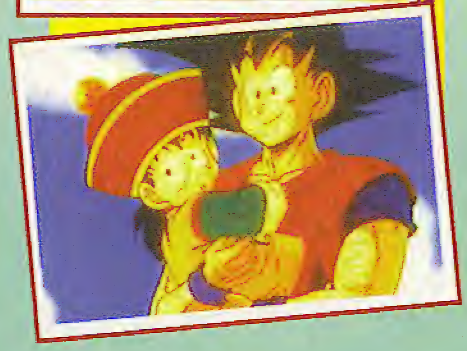
Pero sin saberlo, estas colecciones (incluyendo en este apartado la sorprendente traducción al castellano que se haría de la **Cardass parte 1** japonesa y que se encontraría en pocos lugares) se convertirían en las precursoras de las *trading cards* que más tarde desembarcarían aquí.



Los cromos adhesivos de PANINI comprendían la primera etapa de DRAGON BALL Z.











La traducción de la *Carddass* parte 1 contó con una buena edición, aunque podía encontrarse en muy pocos sitios, dada su limitada distribución.



La popularidad que **Dragon Ball GT** ha cosechado en nuestro país en este periodo de tiempo ya ha hecho posible que los coleccionistas puedan encontrar en los kioscos las colecciones españolas del **Dragon World**. Desde hace pocos meses la serie 1 de **Dragon Ball GT** está en todos los kioscos junto a su correspondiente libro para archivarlas. Esto nos hace pensar que es muy posible que dentro de poco se comercialice la serie 2, y más ahora que dentro de poco podremos disfrutar de **Dragon Ball GT** en la televisión. Bien, pues mientras todo esto llega vamos a hacer un repaso de lo que podemos conseguir en estos momentos. ¡A por ellas!

DRAGON BALL GT: TRADING CARD SERIE I

Estas *trading cards* españolas se presentan en un sobre plateado y en su interior podemos encontrar seis cromos con ilustraciones de personajes (**Gokuh**, **Pan**, **Trunks**, **Vegeta**, **Gohan**...), objetos (la nave espacial **Tako** y numerosos vehículos inventados por **Bulma**) y combates. En la parte de atrás de la tarjeta encontramos la numeración, la serie a la que pertenece (en este caso la serie 1) y dos pequeñas fotografías de los personajes junto a un texto explicativo. Esta primera serie de **Dragon Ball GT** consta de 100 *trading cards* diferentes: "¡Muchos cromos!", podréis pensar algunos de vosotros, pero siguiendo con la comparación, os informamos de que las colecciones japonesas constan de más de 150 tarjetas por colección, ¡y aquí en España no íbamos a ser menos! "¿Y dónde las guardo?", os preguntaréis muchos otros: pues en su exclusivo archivador de hojas transparentes, para que de esta manera podamos conservar las tarjetas sin necesidad de maltratarlas poniéndoles pegamento. Por último, únicamente remarcar el bajo precio que cuesta cada sobre de *trading cards*, muy barato si volvemos a compararlo con los sobres japoneses...



Las *trading cards* de **Panini**, un producto de calidad y a un precio asequible que pueden ser coleccionadas en un archivador exclusivo.









La colección Super Battle de Bandai nos sorprende con joyas como ésta: una doble tarjeta donde Super A-17 nos presenta a unos amigos. Esta ilustración es exclusiva y no aparece en la serie.

Y EN JAPÓN... Y ahora le toca el turno a las últimas colecciones de tarjetas de **Dragon Ball GT** que han salido en Japón. Son la continuación de las ya famosas colecciones **Dragon Ball Super Battle** y **Dragon Ball Carddass**. Como es habitual, su alta calidad las convierte en un objeto imprescindible tanto para coleccionistas como para aficionados a los juegos de cartas, por no referirnos ya a los fans de **GT** puros y duros. Estas tarjetas no pueden encontrarse en nuestro país, pero hemos creído conveniente reseñarlas dado su interés y relación con la serie.

DRAGON BALL GT: SUPER BATTLE PART 20

La parte 20 de **Super Battle** es la última que apareció en Japón dedicada a **Dragon Ball GT**. Abarca el final de la saga de **Vegeta Baby** y toda la saga del androide **Super A-17**. Como ya sabréis, la **Super Battle Collection** es una colección que nos muestra exclusivamente las mejores escenas de combates de la serie de animación. Sus ilustraciones son espectaculares y algunas de ellas no son fotogramas de los episodios de televisión, sino que han sido realizadas exclusivamente para las tarjetas. Esta última parte japonesa de **GT** es un poco complicada, porque tiene muchas especiales escondidas, tarjetas en dos partes que juntándolas forman una ilustración, semi-especiales... Ahora os vamos a dar una guía detallada de esta colección para que no os perdáis ninguna.

La casa que ha comercializado estas tarjetas es la prestigiosa **Bandai**. Esta última colección consta de 46 tarjetas numeradas de la 837 a la 880 y dos más que llevan los números 03 y 04, que son especiales dobles. Empezaremos por las semi-especiales, en total 6, que llevan los números 845, 849, 861, 871, 872 y 878. Las llamamos semi-especiales porque no brillan completamente, solamente brillan unas grandes letras de color dorado en la parte superior de la tarjeta. Entre éstas encontramos ilustraciones de **Gokuh super saiyan 4** y del androide **Super A-17**. Las tarjetas especiales son también 6, concretamente los números 837, 848, 859, 870 y dos más con la numeración 03 y 04. De estas seis tarjetas especiales cuatro son dobles, los números 859, 870, 03 y 04. Si despegamos la parte de abajo de la tarjeta, encontraremos... ¡otra tarjeta especial! Todas las ilustraciones de éstas están dedicadas al **super saiyan 4**, **Vegeta-Baby** y el **Super A-17**... ¡y son increíbles! Las mejores son las número 03 y 04, ya que juntándolas hacen una ilustración más grande, lo mismo que con las escondidas. Juntándolas forman una ilustración con los mejores personajes de **GT**, todos ellos transformados en super saiyan.

Dentro de las cards normales también encontramos tarjetas que se pueden juntar para formar una ilustración. Son las número 838 y 860. Si las juntáis podréis ver al androide **Super A-17** en el centro, y a cada lado la legión de supervillanos que resucitó para luchar contra los guerreros Z: **Freeza**, **Cell**, **Dr. Gero**, **Nappa**, **Dodoria**, **Pui Pui**, **Babidi**...

Muchos de los aficionados y coleccionistas de las tarjetas japonesas esperaban una parte más de esta **Super Battle**, la parte 21, en la cual se mostrarían las escenas de combate de la última saga de **Dragon Ball GT** (la saga de los dragones malignos), pero no ha sido así. Por el momento parece improbable que se vayan a comercializar, por lo tanto ésta es oficialmente la última parte japonesa de **Super Battle** de **GT**...





DRAGON BALL GT: CARDDASS PART 20

Ésta es también la última parte de **Carddass** de Dragon Ball GT que ha aparecido en Japón, pero esta vez no han dejado colgada la historia, ya que además de abarcar en imágenes la saga del androide **Super A-17**, también se ocupa de la saga de los dragones malignos.

La **Carddass** tiene de bueno que todas sus ilustraciones (increíbles, por cierto) han sido creadas en exclusiva para las tarjetas. No podremos ver estas imágenes en ningún episodio televisivo. Esta última parte consta de 42 tarjetas numeradas de la 169 a la 210. Una de las tarjetas más importantes de esta colección es, como ya habréis supuesto, la número 200, que es totalmente dorada y nos muestra una ilustración increíble de **Gokuh super saiyan 4** con un ohzaru de fondo. El resto de tarjetas especiales están dedicadas en su mayoría a la saga de los dragones (la última parte de la serie) y en ellas podemos ver a **Gokuh super saiyan 4** en plena acción.



Para completar la colección también se han incluido 6 tarjetas correspondientes al único *TV Special* de Dragon Ball GT emitido hasta la fecha en el país del Sol Naciente. Estas 6 tarjetas sí que son fotogramas extraídos de este episodio y van numeradas de la 205 a la 210.



La Carddass 200: un aténtico objeto de coleccionista ilustrada con la imagen de Son Gokuh super saiyan 4.





CÓMO FUNCIONAN...





CARA a CARA

Por Pedro Vallespín

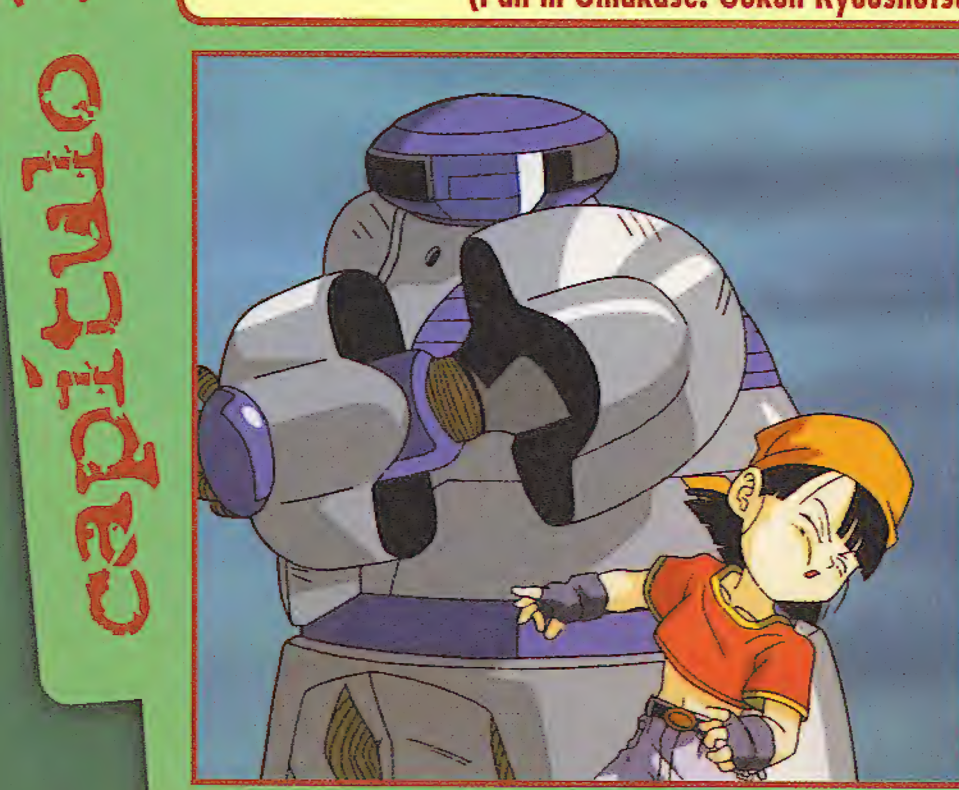
TRUNKS Vs. SON GOTEN

TRUNKS	SON GOTEN
PERSONALIDAD	
Ser hijo del príncipe de una de las razas más poderosas del universo puede ser una ventaja o una desventaja según el punto de vista con que se mire. En el caso del pequeño Trunks, podemos observar que ha heredado de su padre las ganas de ser siempre el mejor y de no perder nunca. A esto le podemos añadir la gran facilidad que tiene para conseguir lo que quiere gracias a la posición económica de su madre, lo que ha hecho que desarrolle una personalidad cercana al niño de papá, o sea, algo pijillo.	Si de aspecto es idéntico a su padre, en el carácter tampoco le va a la zaga. Con esto queremos decir que el pequeño Goten es algo ingenuo en sus acciones y pensamientos con respecto al resto de la gente, a la vez que bondadoso y humilde. Todo eso hará que no tenga mucha iniciativa propia, estando a expensas de lo que hagan sus amigos.
70%	60%
INTELIGENCIA	
A pesar de ser un niño bastante consentido, la verdad es que podemos afirmar aquello que dice "de tal palo tal astilla", observando en él una astucia y picardía que le hace ser un rival a tener en cuenta, como pudo comprobar el pobre Goten en la final del torneo juvenil que ambos disputaron.	Valga lo mismo para su nivel intelectual. O sea, que no es tonto pero se le puede engañar con relativa facilidad, como por ejemplo en el caso citado anteriormente de su combate contra Trunks. En eso puede influir su corta edad.
80%	60%
FUERZA	
El tener casi dos años más que su compañero es motivo suficiente para poseer un nivel más elevado de fuerza y potencia en todos sus golpes.	Más pequeño que su "primo", tendrá por tanto menos desarrollada su potencia física, teniendo en cuenta además que no se ha podido entrenar en condiciones, ya que su hermano estudiaba y Chichi se oponía a que fuera un luchador como Gokuh.
70%	60%
AGILIDAD	
El entreno con un luchador exigente como Vegeta y el ser un poco más experimentado que su rival le hace algo más rápido en todos sus movimientos.	A pesar de no ser tan fuerte, Goten puede intentar igualar su rapidez con la de su amigo al ser más ligero y pequeño. De todas formas, su corto entrenamiento va en su contra.
80%	80%
SAIYAN	
El estado saiyan de Trunks es, por consiguiente, más poderoso que el de Goten, por lo que tiene que rebajar algo su energía para poder realizar la técnica de la fusión enseñada por Gokuh a su hijo y "sobrino".	Todos los factores mencionados y sumados le harán llegar a un estado de super saiyan algo menos poderoso que el de Trunks, factor que será crucial en el tema de la fusión, tal y como hemos dicho antes.
70%	70%
TOTAL 74%	**TOTAL 66%**

capítulo 17

LOS PLANES DE RILLD

(Pan ni Omakase! Gokuh Kyuushutsu Sakusen!!)

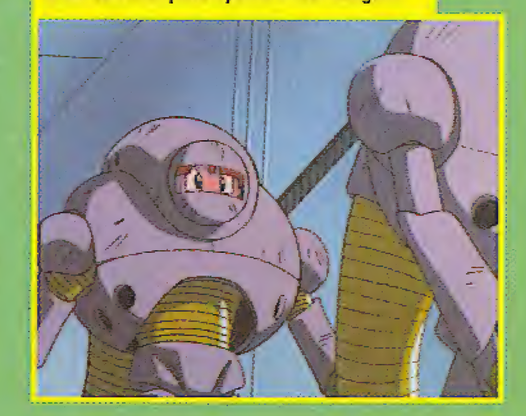


Gokuh y **Trunks**, tras haber sido capturados por el comando de robots, duermen profundamente en su cuartel general. **Pan**, tan emprendedora como siempre, se dispone a rescatar a sus amigos. Para ello pretende infiltrarse en la base disfrazada de arbusto, aunque en un edificio metálico y tecnológico un arbusto no pegue ni con cola. Afortunadamente, los soldados guardianes de la tropa que vigila la zona parecen bastante miopes, ya que pasan por encima de ella sin inmutarse lo más mínimo. La pobre ha de soportar estoicamente los tremendos pisotones. Intenta aguantar durante un buen rato, pero al final el último robot es el que se las carga y acaba hecho chatarra.

Una vez dentro, **Pan** intenta esconderse de un temible guerrero robótico agarrándose a los tubos del techo, pero éstos están corroídos y **Pan** acaba cayendo sobre su cabeza. Afortunadamente, el grandullón no aventaja en velocidad de proceso (o sea, mollera) a sus colegas vigilantes, y se marcha sin más creyendo que sólo le ha golpeado el tubo. **Pan** cae entonces en una cadena de producción de robots, donde se encuentran las carcasas vacías por montar. En un alarde de ingenio, se enfunda en una de ellas y, simulando ser un robot, consigue infiltrarse en una gran reunión de éstos, donde casualmente están condecorando a **Giru** por haber conseguido tres bolas de dragón y a los prisioneros.

Mientras, los robots científicos están examinando los cuerpos de **Gokuh** y **Trunks**, y al parecer los datos obtenidos del análisis del pequeño saiyan les resultan increíbles. La fuerza de combate de **Gokuh** es tanta que no puede ser medida por sus aparatos. Asustado por tales muestras de poder, el **General Rilld** piensa en eliminarle mientras esté indefenso, pero recuerda la orden taxativa del **Dr. Mu** de entregar a los saiyans con vida. En medio del dilema, **Giru** se ofrece a mostrar los datos y análisis de **Gokuh** y sus técnicas de lucha (que ha ido almacenando) para ayudar a derrotarle. De esta manera, los guerreros del escuadrón **Mega Cañón Sigma** podrán aprender todos

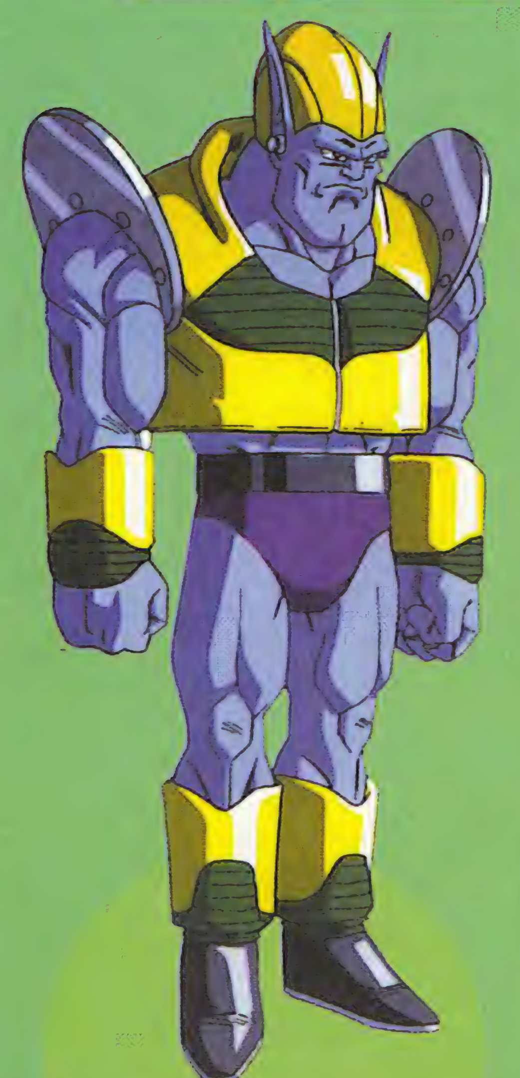
El ingenio de PAN hace que acabe disfrazándose de robot para ayudar a sus amigos.



A DESTACAR

- **PAN sigue demostrando que es la saiyan más inteligente de toda la serie: ¡mira que meterse en una carcasa de robot...!.**
- **El asunto GIRU está en su apogeo. ¿Nos ha traicionado? ¿Le controlaban? ¿Nos toma el pelo?**
- **El detallito genial: la hilarante "sala de desechos" donde se amontonan los robots averiados, pero a la vez los más humanos y entrañables. Esperemos que estas grandes ideas no se desaprovechen.**

***Giru* luce orgulloso su condecoración. Nadie esperaba de él una actitud tan rastrera.**



sus secretos. El pequeño traidor también muestra imágenes y datos de **Trunks** y **Pan**, que se las ve y se las desea para pasar desapercibida. Tan evidente es la cosa, que los otros comienzan a gritarle "¡robot defectuoso!" y la llevan a un almacén lleno de robots desechados que tiene toda la pinta de ser un cementerio electrónico. Pero pese a las apariencias, los robots están aún vivos. Según explica uno de ellos, la habitación en la que se encuentran es el lugar en el que se destruyen los robots estropeados o con defectos de fabricación. El viejo robot cuenta cómo el planeta M2 está lleno de robots mutantes creados por el **Dr. Mu** en sustitución de los seres vivos. También le revela la suerte de **Son Gokuh** y en qué parte del edificio se encuentra, pero su alegría dura poco.

De pronto, las paredes se comienzan a plegar dispuestas a aplastar a los allí presentes. **Pan** actúa rápidamente: con un rayo destruye la puerta y rescata a los robotitos estropeados. Sin pensarlo dos veces, corre rauda a rescatar a sus amigos, pero un miembro del escuadrón **Mega Cañón Sigma** se le enfrenta por órdenes del **General Rilld. Giru** les ha instruido de todos sus secretos de combate y **Pan** no puede sorprenderle ni hacerle frente. Enfadadísima con su antiguo amigo, **Pan** lanza un terrible rayo que pilla por sorpresa al pequeño robot. Mientras tanto, el resto del escuadrón se está divirtiendo mucho viendo las escenas de amistad y camaradería almacenadas en el interior de **Giru** cuando nuestros amigos creían que estaba de su lado. **Gokuh** despierta y está furioso, pero una descarga de rayos lo mantiene a raya. En ese momento, **Pan** hace una entrada triunfal derribando la puerta, pero uno de los robots la derriba a traición, lo que hace que **Gokuh** se enfade de veras y se libere pronto. ¡Temblad, pedazos de hojalata! ■

Luis Alís

Valoración

• Interesante episodio en el que Pan tiene un protagonismo especial, perfilándose como uno de los mayores logros de GT. Acción muy rápida, llena de sorpresas y altibajos emocionantes. La animación es de muy alta calidad y ha sido dirigida por Takeo Izu, dando forma a un episodio puente bastante entretenido y con momentos divertidos. Pan arrasa con todo.



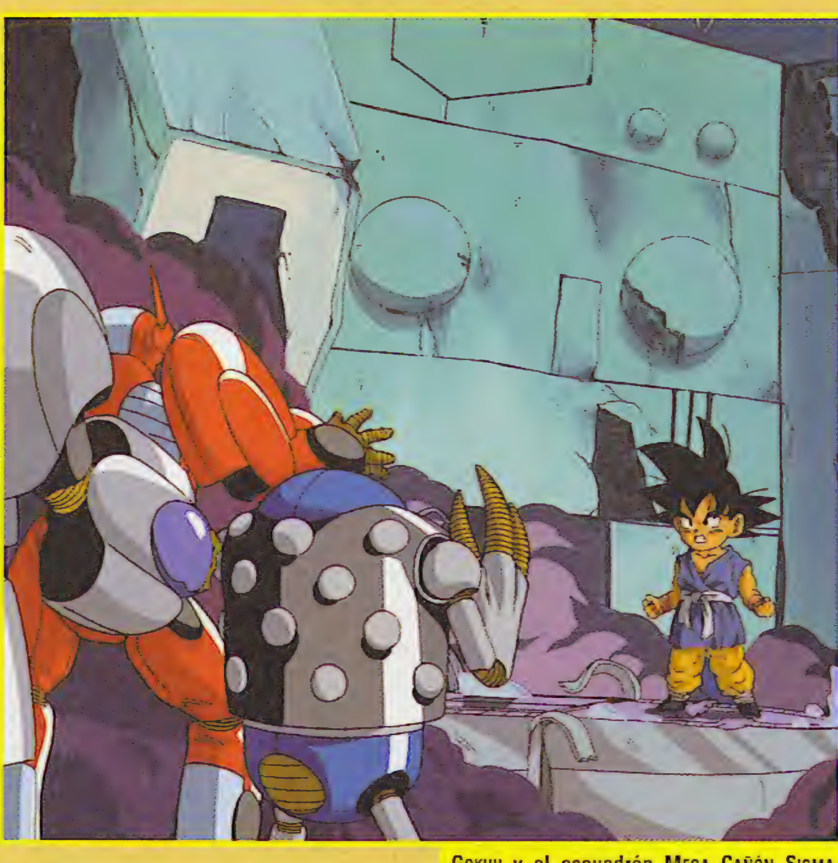
capítulo 18

COMIENZA LA LUCHA

(Data nya nai ze!! Gokuh no Chou Honki)

Pan sigue inconsciente mientras **Trunks** y **Gokuh** se ponen de los nervios al oír las risitas de los miembros del **Mega Cañón Sigma**. Éstos no hacen más que bravuconear, y cuando **Gokuh** les comunica que lo van a tener difícil con ellos, las carcajadas aumentan de nivel. La lucha es inminente, pero **Gokuh** tiene la moral muy alta. Le dice a **Trunks** que coja a **Pan** y se dirija a la nave para ponerla a salvo, tanto a ella como a las bolas de dragón. Uno de los robots intenta detenerle pero **Gokuh** lo impide de forma espectacular: "esto es entre vosotros y yo", dice.

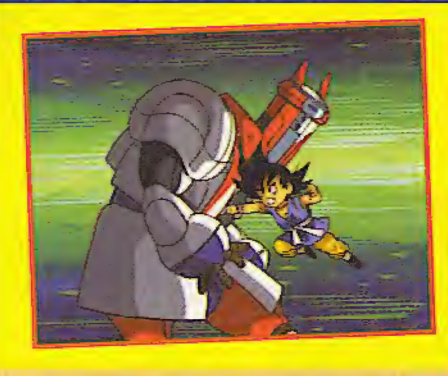
Empieza la batalla, y los primeros compases son desfavorables para nuestro amigo. El líder del escuadron procesa la información que recibió de **Giru** a gran velocidad y se anticipa a todos los movimientos del pequeño saiyan. **Gokuh** se levanta, sorprendido del poco efecto de su ataque. Por supuesto, no está dispuesto a rendirse, pero la segunda andanada de golpes del escuadrón **Mega Cañón Sigma** es igualmente devastadora. **Gokuh** vuelve a caer derrotado pero se levanta tratando de coger por sorpresa a los robots y les lanza un rayo. Éstos, que poseen la capacidad de atravesar las paredes y suelos, desaparecen. Desde sus escondrijos, comienzan a atacar a **Gokuh**: le tuestan el trasero con el lanzallamas, le cogen a través de paredes y techos... los robots parecen tener la situación bajo control. Pero **Gokuh** esboza una de sus maliciosas sonrisas y comienza a lanzar rayos a todas partes. Los robots son alcanzados y caen pesadamente al suelo. **Gokuh** es ahora el que controla la situación para asombro de los bicharracos mecánicos. Mientras, **Trunks** ha llegado con **Pan** a la nave, descubriendo que lo han revuelto todo y que se han llevado las bolas de dragón. **Pan**, que acaba de recobrar la conciencia, no puede creer lo que ve. En el cuartel general, los robots están perplejos ante el poder de **Gokuh**, pero le advierten de que aún les queda su técnica definitiva: el **Mega Cañón Sigma**. Dicho y hecho, los tres robots se convierten en uno solo formando un poderosísimo androide cuya fuerza es mil veces mayor que la de los robots individuales. A **Gokuh** este nuevo reto le pare-

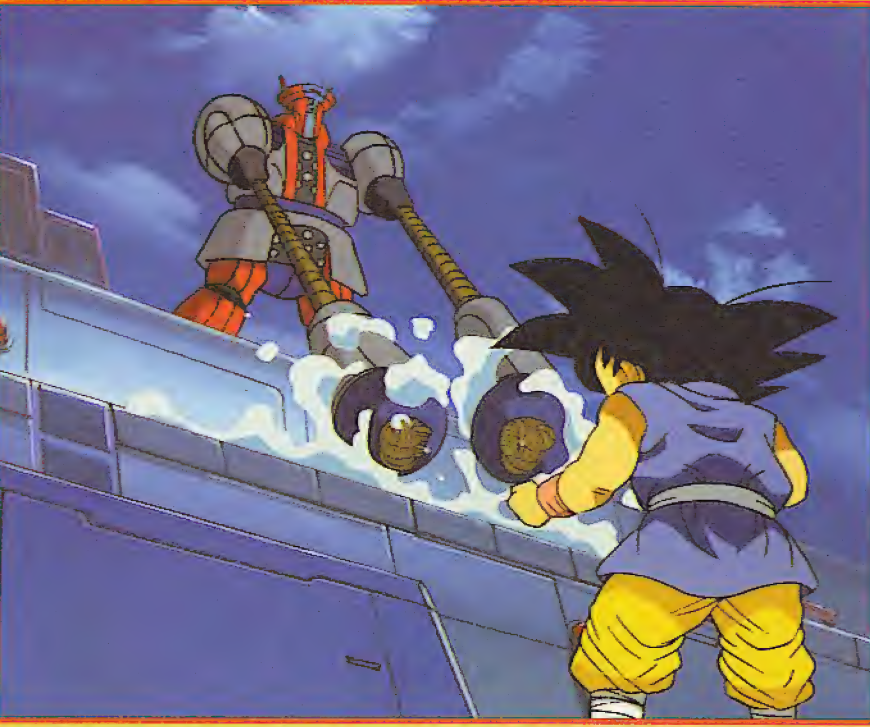


Gokuh y el escuadrón Mega Cañón Sigma frente a frente: el combate no tardará en estallar.

A DESTACAR

- **La actitud de Gokuh frente a los robots. ¿Se está dejando dar caña o es su vena saiyan un poco masoquista?**
- **Las espectaculares transformaciones del robot Mega Cañón Sigma: ni el mejor de los Transformers le hace sombra.**
- **Los 5 segundos que le cuesta a Gokuh terminar con el "poderoso" robot Mega Cañón Sigma: ¿para eso tanto rollo?**

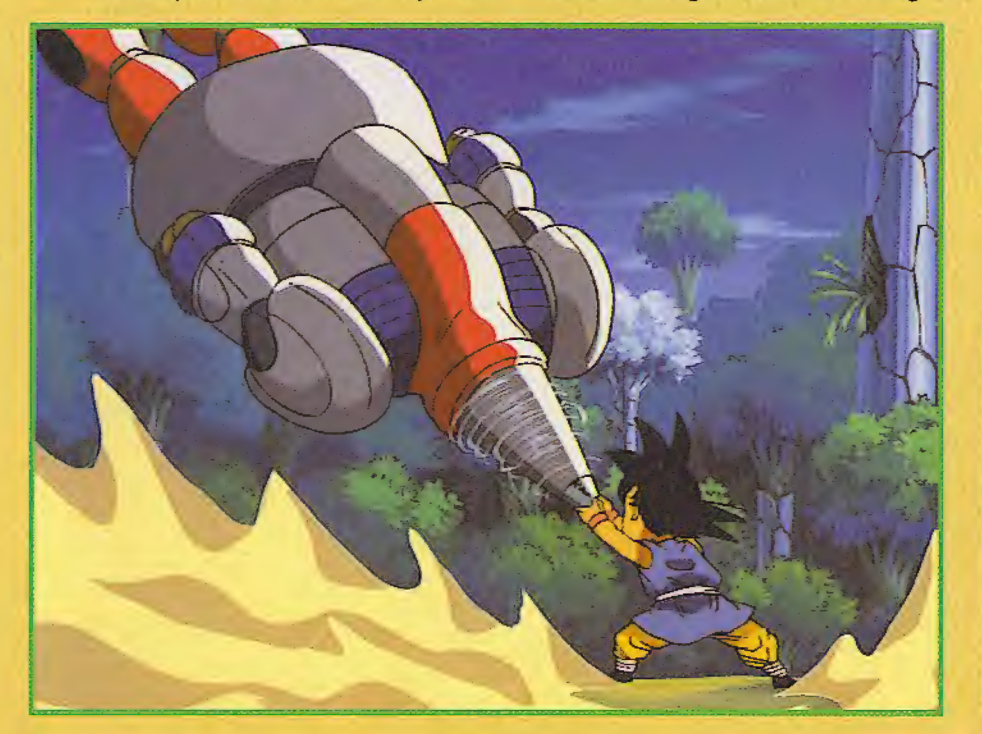




ce muy divertido (ya sabemos cómo son los saiyans de cabezones con eso de los retos y los enemigos poderosos). El caso es que el robot **Mega Cañón Sigma** reparte unos mamporros de padre y muy señor mío, uno de los cuales da con los huesos de **Son Gokuh** contra los duros troncos metálicos de los bosques del planeta M2.

Gokuh está muy metido en la lucha y con un certero movimiento consigue derribar al robot. El bueno de **Kakarotto** se mofa de su contrincante, diciéndole que al unirse han perdido velocidad, con lo que nunca podrán derrotarle. Al oír esto, el robot cambia de nuevo su forma, para convertirse en una variante del anterior pero con alas, capacidad de volar, y una velocidad mucho mayor que antes. Sin embargo, **Gokuh** les esquiva con facilidad, colmando la paciencia del robot y de su amo, el **General Rilld**, que observa la lucha y está que trina mientras temibles energías brotan de su cuerpo. Sin cesar en su empeño, el **Mega Cañón Sigma** usa su potente láser óptico para achicharrar a **Son Gokuh**. Mientras éste huye, el enemigo usa su terrible velocidad para anticipársele y derribarle. Tras burlarse de él, el robot **Mega Cañón Sigma** vuelve a cambiar de forma, esta vez convirtiéndose en gigantesco taladro mecánico y se lanza a por **Gokuh**, que está en el suelo. **Gokuh** esquiva de milagro las acometidas del nuevo Sigma-taladro, pero cada vez por menos margen. Finalmente, les hace frente y coge el taladro con sus manos, consiguiendo detener el giro mortal de la temible herramienta y lanzando al robot por los aires. **Gokuh** se pone entonces serio, ya que estaba dejándose ganar a propósito para averiguar la capacidad real de los robots. Esta revelación deja patidifuso al escuadrón y al **General Rilld**, que cada vez está más furioso. Y no es para menos. En ese momento, **Gokuh** comienza a repartir mamporros en serio y deja a los androides convertidos en chatarra en un visto y no visto. Es el fin del llamado escuadrón **Mega Cañón Sigma**. Aunque no es momento de cantar victoria, porque un nuevo peligro acecha, y es que el temible **General Rilld** ha decidido tomar cartas en el asunto y se dirige raudo hacia la nave donde se encuentran **Trunks** y **Pan**. **Gokuh** también se dirige hacia allí, pero ¿tendrán alguna posibilidad frente a él? ■

Luis Alís



Valoración

• Es una pena que un episodio tan prometedor en su planteamiento haya ido a parar a manos del director de animación Seiko Uchiyama: la calidad, pese a ser bastante regular, no da la talla y le resta espectacularidad al enfrentamiento entre Gokuh y el robot Mega Cañón Sigma. Aprobado justito, pero esperemos que la cosa mejore. Podría ser peor.

capítulo 19

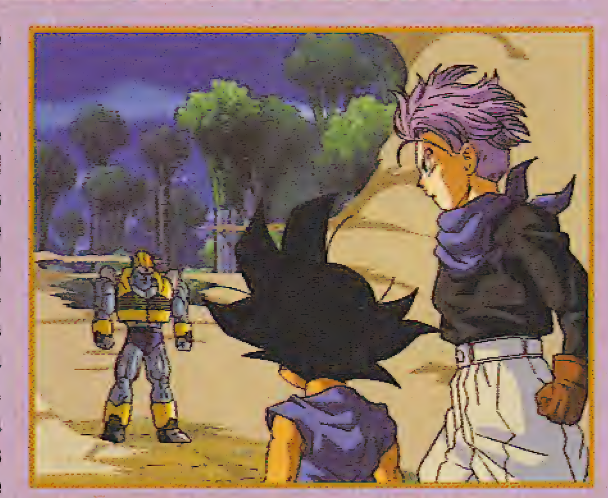
EL AMO DE LOS ANDROIDES

(Shutsujin!! Saikyou Mutant Rirudo)

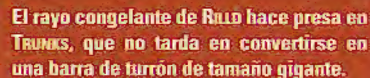


Gokuh se reúne preocupado con sus amigos: un nuevo enemigo está a punto de aparecer y tiene una fuerza terrible. No tienen que esperar mucho para saber de quién se trata: es el terrible **General Rilld**. De hecho, la primera en reconocerle es **Pan**, que vio cómo le imponía la medalla a **Giru**. Nuestra amiga está muy furiosa y culpa a **Rilld** de controlar a **Giru**, tras lo cual se lanza contra él. **Gokuh** y **Trunks** se esperan lo peor, pero sorprendentemente, **Pan** ha golpeado con éxito el gran careto azul del general, atizándole luego un patadón que lo tumba de manera espectacular.

Gokuh y **Trunks** no dan crédito a sus ojos ante lo que acaban de ver. **Pan**, que se vanagloria de poder tratar con esa gentuza igual que ellos, insta al caído **Rilld** a que se disculpe y les devuelva las bolas de dragón. Sin embargo, el general se levanta indemne y les dice que no puede hacer tal cosa ya que las bolas mágicas forman parte de los planes de su jefe, el misterioso **Dr. Mu**. Éste las necesita para conquistar toda la galaxia. Acto seguido, y para demostrar la supremacía de los robots mutantes frente a los seres humanos, lanza a **Pan** una potente descarga.



Trunks utiliza su cuerpo como escudo y acaba recibiendo el impacto: se trata de una terrible energía que lo atrapa en un bloque de metal y lo hace desaparecer. **Pan**, rabiosa, ataca al general, pero esta vez no tiene éxito y es derribada por **Rilld**. Éste revela que **Trunks** ha sido teletransportado hasta la base del planeta M2 (donde estaban antes todos) y posteriormente será llevado al planeta del **Dr. Mu**. Al oír esto, **Pan** sale disparada para intentar salvarle, y quedan **Gokuh** y **Rilld** frente a frente. El villano utiliza su rayo congelante para intentar convertir en estatua de metal al esforzado **Gokuh**, que a duras penas puede esquivar las ráfagas que salen de la boca del



El rayo congelante de RILLD hace presa en TRUNKS, que no tarda en convertirse en una barra de turrón de tamaño gigante.



A DESTACAR

- Impresionante lo de PAN al tumbar a RILLD. Debería sustituir a GERI HALIWELL en las SPICE GIRLS. ¡Las chicas al poder!
- Los primeros compases de la lucha entre RILLD y GOKUH ponen los pelos de punta en lo que a animación se refiere.
- El bloque de metal en el que TRUNKS es atrapado es idéntico al bloque de carbonita en el que HAN SOLO queda congelado en EL IMPERIO CONTRAATACA.Ya van dos homenajes descarados a STAR WARS en poco tiempo, y seguro que habrá más.

General Rilld. Todo lo que este rayo toca queda alterado: el suelo, los árboles... incluso la nave queda convertida en una pieza maciza de metal. Gokuh y Rilld están apunto de enzarzarse en una cruenta batalla mientras Pan busca a Trunks en el cuartel general. La pequeña saiyan no se anda con chiquitas, y cualquier robot que se le cruza en el camino sufre su ira en sus propias carnes, mejor dicho, en sus propias latas. Mientras, Gokuh y Rilld están ya inmersos en una colosal batalla.

Los dos parecen muy igualados y se intercambian terribles golpes y técnicas. Rilld hace uso de su puño volador, que coge a Gokuh desprevenido, aunque éste contraataca rápidamente con sus rayos de energía y deja a Rilld bastante dolorido. Los dos contrincantes son muy poderosos y la lucha promete ser a muerte. Dentro de la base, Pan ha encontrado a Trunks, que está siendo teletransportado al planeta del Dr. Mu. El traidor de Giru también está allí, y cuando Pan está dispuesta a ajustarle las cuentas, algo extraño sucede. Las paredes y el suelo parecen fundirse, aunque es un efecto pasajero. Pan está muy confusa, y mientras tanto el Dr. Mu ya ha recibido el cuerpo de Trunks. Gokuh y Rilld siguen su batalla, y Gokuh, tras un fulgurante ataque, lanza un terrible *kame hame ha* aéreo que deja a Rilld con bastantes desperfectos. La ventaja parece ser de Gokuh, aunque a pesar de su superioridad, Rilld tiene ases en la manga: de los objetos transformados en metal surge el renacido escuadrón Mega Cañón Sigma, que aprisiona a Gokuh por sorpresa.
Pero éste, ni corto ni perezoso, se libera transformándose en super saiyan, desatando tal energía que acaba destruyéndoles, dejando a Rilld con cara de gran asombro. Rilld decide entonces tomárselo también en serio: las piezas de los destruidos miembros del escuadrón Mega Cañón Sigma vuelan en torno a él y se le van uniendo al cuerpo. Tras la amplificación de sus poderes, se convierte en Hiper Mega Rilld, una auténtica máquina de destrucción con un aspecto realmente amenazador que combina las características de Rilld con las de los robots del Mega Cañón Sigma. ¿Será capaz Gokuh de superar esta amenaza?

Luis Alís

El general Rilld no es rival para Son Gokuh, pero no hay que fiarse, ya que guarda más de un as en la manga.



Valoración

• Una nueva escena en la que Pan nos deja la boca abierta y la impecable vistosidad de la animación dirigida por Naoki Miyahara son algunos de los aspectos destacables de este episodio: los personajes están muy bien caracterizados (el General Rilld es realmente amenazador) y el ritmo de los combates, si bien algo titubeante, está lleno de dinamismo y espectacularidad. Vendaval apabullante.



capítulo 20

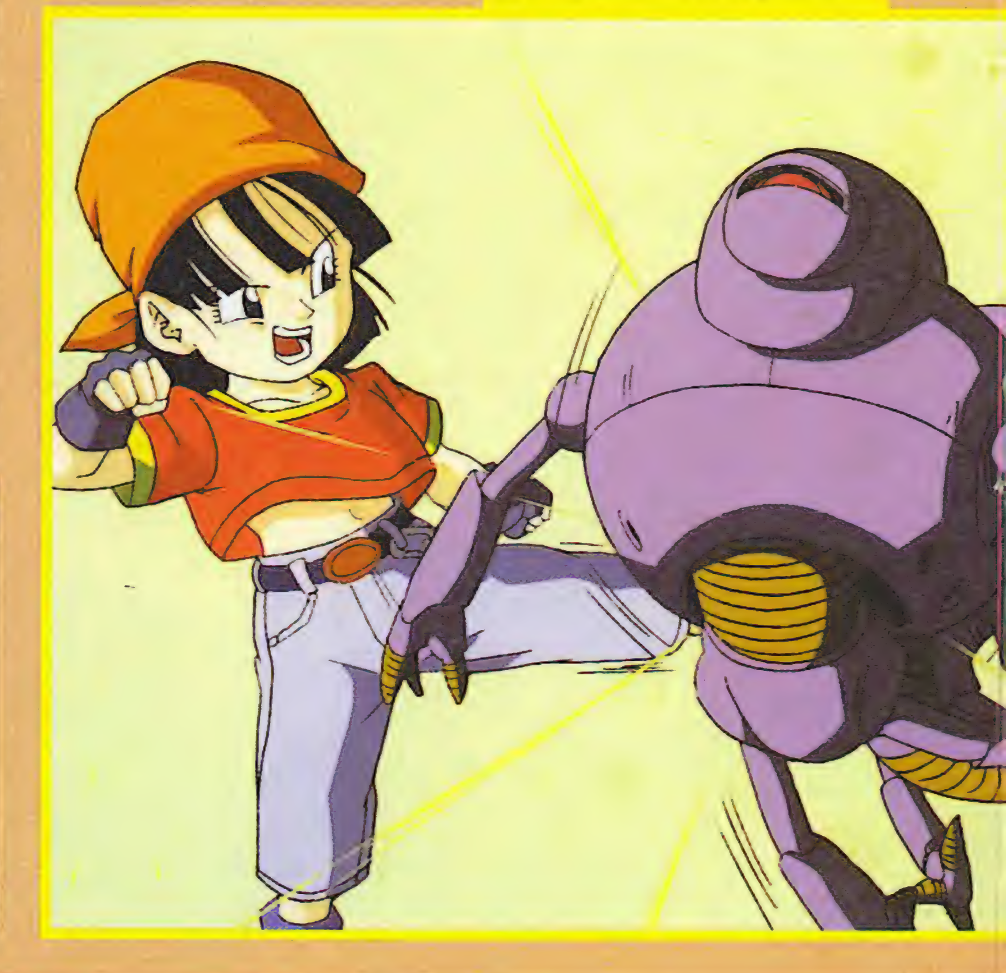
EL ATAQUE DE RILLD

(Tamagetazo!! Gokuh wo osou kinzoku tsunami)

La lucha entre el transformado **Rilld** y **Gokuh** es encarnizada. El terrible poder de **Rilld** convierte en metal casi todo lo que toca. Con un gigantesco taladro amarillo haciendo honor a su nombre, **Rilld** intenta aplastar a **Gokuh** arrasando el bosque ya completamente metálico. **Gokuh** responde a este ataque con una lluvia de bolas de energía que hacen retroceder al poderoso enemigo por unos momentos.

Mientras tanto, **Pan** sigue causando estragos entre los robots en busca del traidor de **Giru**. Al encontrarlo, la habitación hace lo mismo de antes: empieza a deformarse y a absorberla hacia atrás en una especie de fenómeno paranormal que la aleja de **Giru** cada vez que lo encuentra. La lucha tiene de momento un candidato a ganador: **Gokuh**. **Rilld** está ya malherido y con graves desperfectos, y **Gokuh** comienza a fanfarronear llamándole pedazo de chatarra oxidada, en un alarde de chulería digno de **Vegeta**. Por supuesto, estos humos pronto serán bajados, ya que **Rilld** comienza una nueva transformación. Una capa de metal recubre su cuerpo mientras **Gokuh** prepara un *kame hame ha*, pero ya es demasiado tarde. La transformación ya tenido lugar y el renovado **Rilld** presenta un aspecto completamente plateado, metálico y muy amenazador: parece un primo del **T-1000** de TERMINATOR. Su poder sobre la zona es total, y lo demuestra haciendo que una auténtica andanada de grandes árboles mecánicos surjan bajo los pies de **Son Gokuh**, inmovilizándole. **Pan** no ceja en su empeño, aunque para ello se tenga que cepillar a todas las hordas de robots. Éstos no escarmientan y se vuelven a llevar una tunda por parte de nuestra chica. De tanto repartir guantazos casi le pega a su amigo el robot defectuoso, al que rescató en un episodio anterior y que aparece casualmente por allí. El robot le explica que el extraño fenómeno que **Pan** ha experimentado un par de veces no es ni más ni menos que el sistema de emergencia de teletransportación

PAN resulta imparable cuando algo o alguien amenaza a sus amigos. Los robots del DR. MU tienen oportunidad de comprobarlo.



A DESTACAR

- El concepto de malo-planeta en una serie que había usado ya villanos de todas las marcas y colores es, como mínimo, innovador.
- Muy desconcertante el sistema de seguridad de la base de los robots. Surrealista a más no poder eso de que se te traguen las paredes.
- El misterio de la subtrama de GIRU alcanza tintes desesperantes: ¿es amigo o enemigo? ¿qué trama? ¿a santo de quéaparecen de repente las bolas de dragón a los pies de PAN?





espacio-tiempo que protege la base de extraños. Sin embargo, el pobre robot es incapaz de explicarle a **Pan** cómo desactivar tal dispositivo, y acaba pagándolo con sus costillas.

Mientras, a **Gokuh** se le complican las cosas con **Rilld**. Con todo el campo de combate convertido en metal y pudiendo desaparecer y aparecer a voluntad, la ventaja es del robótico villano. Pronto revela su gran poder. El propio planeta M2 es el mismo ente que **Rilld**. A voluntad, es capaz de convertir todo el planeta, que es de metal, en partes de su cuerpo y moldearlo a voluntad. Las cosas están difíciles para nuestro amigo.

En su planeta, el **Dr. Mu** conversa con la estatua congelada de **Trunks**, que tampoco lo tiene mejor a juzgar por las "alentadoras" predicciones del perverso científico. **Mu** vaticina la derrota de **Gokuh** a manos de **Rilld** y dice que pronto los tres saiyans estarán en su poder. En el cuartel general del planeta M2, **Giru** ha sido por fin avistado por **Pan**, que se dispone a vengarse por su traición, pero de nuevo el dispositivo de teletransporte espacio-tiempo hace su trabajo. Sin embargo, en esta ocasión el viejo robot defectuoso amigo de **Pan** consigue desactivarlo a pesar de llevarse algún calambrazo. Sin embargo, **Giru** consigue escapar atravesando una puerta y vuelve con todo un escuadrón armado. **Pan** comienza a acumular energía para un *kame hame ha*, pero en ese momento **Giru** conecta de nuevo el dispositivo y **Pan** vuelve a ser arrastrada hacia atrás. Es absorbida por la pared y aparece de nuevo a las grandes puertas del cuartel general, en el exterior. Está como al principio, pero más cansada y desanimada. Cuál será su sorpresa al encontrarse a sus pies una de las bolas de dragón, que aparece allí misteriosamente.

Gokuh sigue su lucha con **Rilld**, pero sus técnicas dejan frío al temible androide. El pobre comienza a encontrarse cansado y a punto de caer frente a los duros ataques del robot mutante. **Gokuh** debe destruir todos los objetos de metal del planeta si quiere vencer a **Rilld**. Las cosas están cada vez más difíciles, y ninguno de nuestros amigos parece ir por buen camino. ■

Luis Alís



Valoración

• **Multitud de conceptos originales hacen de este episodio uno de los más originales y surrealistas de la serie. El ritmo es vertiginoso y suceden muchísimas cosas en los veinticinco minutos de capítulo, que cuentan con una muy correcta animación dirigida por Yuuji Kouda, aunque más floja que otros de sus trabajos en esta serie. Fantasía e innovación.**

ENCICLOPEDIA GT

GUÍA DE EPISODIOS

capítulo 21

GOKUH ES DERROTADO

(Nante kotta!! Kinzokuban ni natta Gokuh)

La lucha entre **Hiper Mega Rilld** y **Gokuh** alcanza niveles titánicos. Haciendo acopio de gran cantidad de energía, se lanzan el uno contra el otro chocando con un efecto devastador para el paisaje que les rodea, ya que literalmente queda hecho escombros. Se están haciendo mucho daño y ya han comenzado a hacer uso de sus técnicas de lucha más poderosas. La batalla acaba llevándoles al interior de una sala de cine, en la que ellos mismos parecen mezclarse con los actores que salen en la pantalla.

La lucha se recrudece y empieza a destrozar la sala. Tras recibir un tremendo golpe del cada vez más enfadado **Rilld**, **Gokuh** acaba estrellándose contra una máquina de refrescos y aprovecha para tomarse un trago. El poderoso robot mutante ya está cansado de jueguecitos y comienza a hacer uso contra **Gokuh** de los rayos que salen de su boca y que transforman en metal lo que tocan. Quiere acabar de una vez por todas. La lucha sigue en el exterior, con **Gokuh** escapando de milagro a los temibles rayos de **Rilld**, que transforma edificios, vehículos... En medio del combate aparece **Pan** con las recuperadas bolas de dragón. **Gokuh** le dice que se marche ya que está en peligro, pero es demasiado tarde. **Rilld** la ha visto y se lanza a por ella, intentando recuperar las bolas. **Gokuh**, intentando ayudar a su nieta, baja la guardia y acaba envuelto por el metal que con-



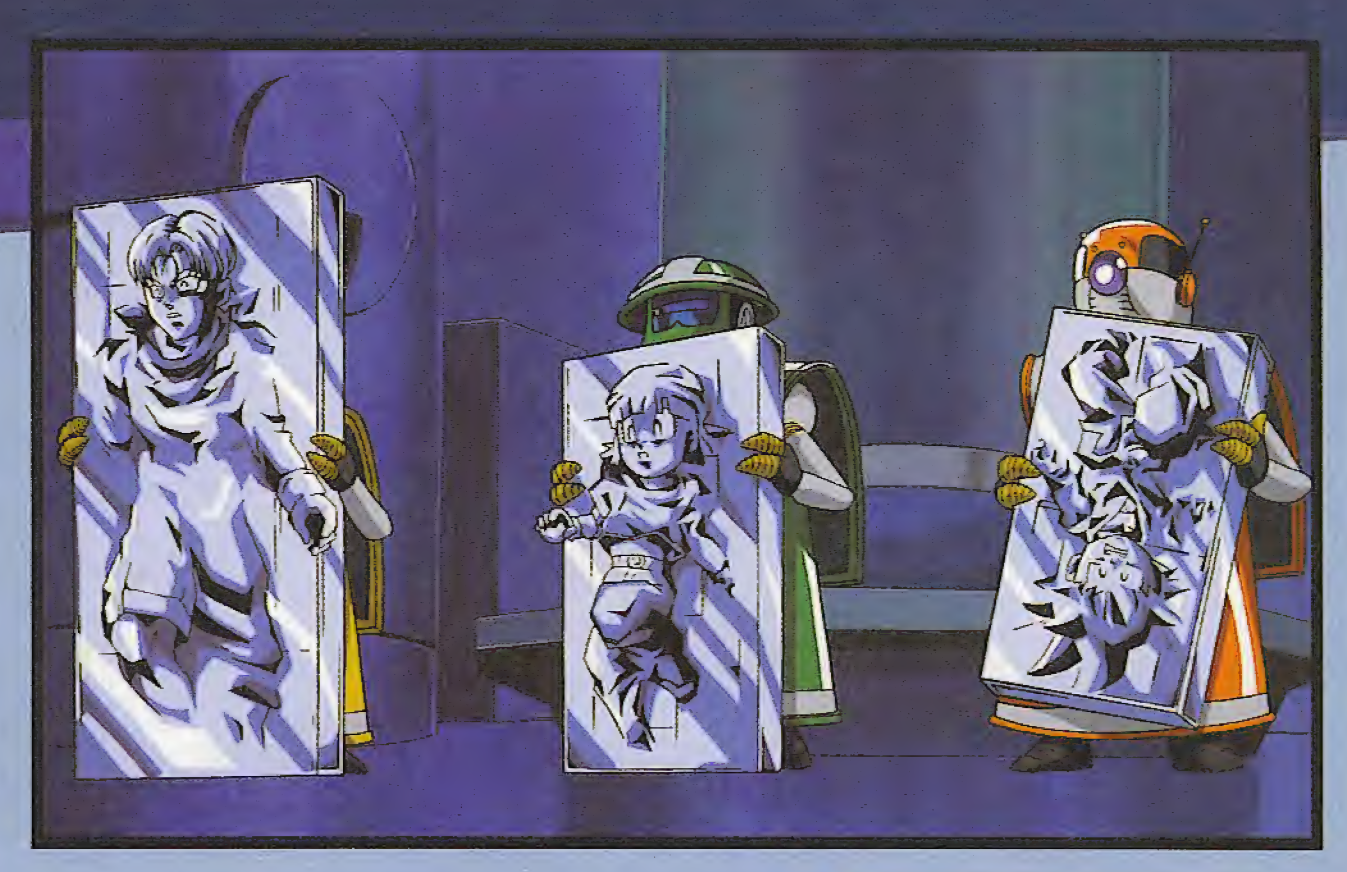


HIPER MEGA RILLD reparte y recibe a partes iguales por todos los miembros de la familia saiyan.



A DESTACAR

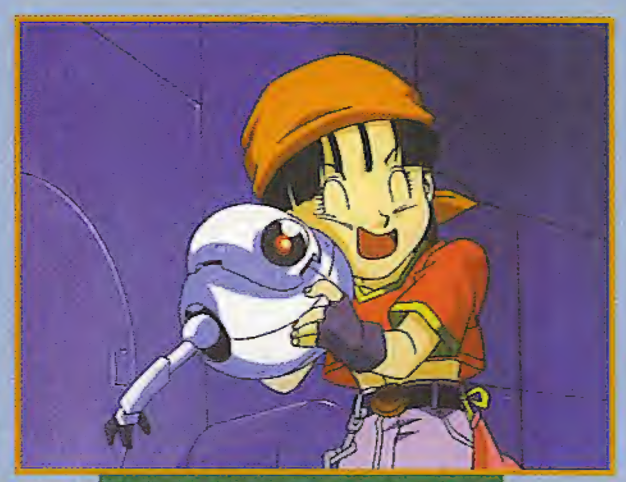
- ¿Un cine en un planeta de robots? A ver, que alguien me lo explique.
- Delirante el plan-engaño que TRUNKS y GIRU han urdido para averiguar el paradero del maligno DR. MU. A más de uno ya nos olía a chamusquina, ¿a que sí?
- Menuda se va a armar con el terrible secreto que guarda el DR. MU en su base. Me da miedo sólo de pensarlo. ¡Los próximos episodios serán críticos!



trola **Rilld** y convertido en un bloque al igual que **Trunks**. Pronto **Pan** cae también en las garras del terrible **Rilld** y sufre el mismo destino. La victoria de **Rilld** es total. Ya en la base del planeta y con la ayuda de **Giru**, **Rilld** teletransporta a los congelados saiyans hasta el palacio secreto del **Doctor Mu**, que se dispone a utilizarlos como conejillos de indias. El perverso científico loco pretende hacer con ellos una "reestructuración analítica" o algo así. Un láser los va dividiendo en cuadritos para ser seccionados por unas potentes sierras, permitiendo que el **Dr. Mu** pueda obtener los secretos de su fuerza saiyan. De repente y a través de la máquina de teletransporte llega **Giru**. Éste es recibido con grandes alegrías por el **Dr. Mu**, pero sorprendentemente golpea a los operarios que iban a trocear a los saiyans y se dispone a rescatar a nuestros amigos.

Ni el **Dr. Mu** ni los demás operarios dan crédito a sus ojos. **Giru**, renegando de su creador, afirma ser amigo de los saiyans y acto seguido les descongela con un dispositivo especial. El **Dr. Mu** está estupefacto: **Giru** les ha engañado a todos. Mientras **Pan** se ensaña con **Giru**, los esbirros de **Mu** consiguen hacerse con la estatua de **Trunks** y con ella chantajean a **Pan** y **Gokuh**, pero una oportuna actuación del robotito consigue distraerles y **Pan** recupera de nuevo a **Trunks**. Los robots se la vuelve a arrebatar y comienzan a pasársela de uno a otro. En la confusión, la estatua cae al suelo y se hace añicos. Todos se quedan de piedra. Unos por perder a su cobaya, y los otros por perder a un gran amigo, estallando todos en un mar de lágrimas. Pero sorprendentemente, **Trunks** aparece tan tranquilo bajando una escalera. Llegados a este punto, nadie entiende nada, ¿verdad? Pues aquí se empieza a explicar todo, empezando por la "traición" de **Giru**.

Pues lo cierto es que nunca hubo tal traición. ¿Cómo iba a ser un traidor el robot más simpático de toda la galaxia? (con permiso de **R2-D2**, claro). En realidad, todo fue un plan tramado hacía ya tiempo por **Trunks** y **Giru**, que organizaron lo de las estatuas de metal y pusieron a salvo las bolas. **Gokuh** se había dado cuenta, pero **Pan** está estupefacta. Todo se había realizado para descubrir la guarida del pérfido **Dr. Mu** y descubrir su plan secreto, cosa de la que se ha encargado **Trunks**. Se trata de un maligno ser que se convertirá en el próximo y definitivo villano de la serie. Las sorpresas y revelaciones comenzarán en el próximo episodio, y prometen ser de lo más emocionantes. Ni se os ocurra perdéroslo. ■



Finalmente, Giru resulta ser un héroe. Pan lo abraza, contenta de tener un amigo como él.

Luis Alís

Valoración

• **Desenlace y transición, todo en uno. Se averiguan muchas de las incógnitas planteadas en los últimos capítulos, pero se plantean otras nuevas que decidirán el rumbo de la serie a partir de ahora. La animación ha sido dirigida por Rishi Sugeno, y sin muchos alardes, cumple su papel de contar con claridad los sucesos. Sustos y más sustos.**

¿Y si...?

¡Inventa tu propia historia de DB!

El que más y el que menos conoce la historia de DRAGON BALL: los personajes principales, las batallas más épicas... Pero, ¿qué pasaría si, por un momento, tuviéramos la oportunidad de cambiar el rumbo de las cosas? ¿Qué inesperadas transformaciones sufrirían las vidas de nuestros esforzados héroes? A partir de este mes, tú puedes decidir. Nosotros te propondremos una historia y tú nos darás un nuevo final.

Seguidamente, os ofrecemos un ejemplo de cómo funciona la sección:

Durante el 25º Torneo de Artes Marciales, **Babidi** y sus secuaces robaron la energía a nuestros amigos y la usaron para revivir al monstruo **Boo**. Con la ayuda de **Kaioh Shin**, **Gohan** consiguió desarrollar sus poderes entrenándose con la espada Z y asistimos al nacimiento de las fusiones **Gotenks** y **Vegetto**.
Finalmente, todo acabó bien y la paz volvió a la Tierra, pero nosotros nos preguntamos: **¿Y si... Kaioh Shin hubiera preferido unirse a Babidi y a Boo?**

Muchas posibilidades se abren ante nosotros al considerar esta situación, pero la que nos parece más atractiva es la fusión de **Kaioh Shin** con el temible **Boo**, gracias a los pendientes **Potara**. El potencial de una fusión así desafiaría toda lógica. No sólo porque los **Potara** harían permanente dicha fusión, sino también por el grandioso poder de sus dos partes. Sin embargo ¿sería realmente malévola esta fusión, o el benevolente carácter de **Kaioh Shin** convertiría a **Kaioh Boo** en un nuevo héroe de la humanidad? Lo más probable es que la maldad intrínseca de **Boo** se hiciera con el control de la fusión. **Kaioh Boo** se bastaría para arrasar por completo Satan City, no sólo convirtiendo a sus habitantes en galletas, sino usando el poder de **Kaioh Shin** para exterminarles. **Mr. Satan**, **Klilyn**, **Piccolo**,... todos caerían fulminados ante su inmenso poder. Sólo la aparición de **Gogeta** y **Gotenks** podría salvar al mundo de la destrucción, intentando un último ataque que destruyera los pendientes **Potara**, pero... ¿Tendría éxito esta estrategia?

Observa el dibujo de la izquierda. Ponte en situación ¿Estás preparado?
Pues ahí va el ¿Y si...? del mes que viene:
Después de la llegada de **Raditz** a la Tierra, nuestros amigos se enfrentaron a **Freeza** en Namek, pero... **¿Y si se hubieran unido al tirano espacial?**
¿Cómo hubieran reaccionado **Ten Shin Han** y compañía? ¿Has tomado nota? Pues escribe ya a:
¿Y si...? NORMA Editorial, C/Fluvià, 89. 08019 Barcelona.
El ganador verá publicada su historia y recibirá una fantástica agenda de DRAGON BALL GT de regalo.





Tu revista
de Manga
con 68 páginas
a color y cada mes
un CDROM y un Póster
de regalo.
a la venta en quioscos
y tiendas especializadas
Editada por
ARES informática
Tel. 93 4710008
Fax 93 3751053
超機動伝説
DINAGIGA
68 páginas a todo color
REVISTA DE CÓMICS MANGA & ANIME CON CDROM
DOBLE póster regalo
DOKAN
Número 7
795.- ptas
Level E
de Yoshihiro Togashi
de próxima aparición
INU YASHA
de Rumiko Takahashi, leeremos el manga
Kajika
el nuevo manga de sensei Toriyama
Jing
el rey de los ladrones
Masakazu Katsura
4C
DOKAN
Nº 6



Dr. Slump

En 1983, **Akira Toriyama** creó lo que se convertiría en un manga de culto no sólo en Japón, sino en el resto del mundo: **Dr. Slump**. El planteamiento no podía ser más sencillo: un inventor chiflado, **Senbei Norimaki**, crea un androide con apariencia de niña y la hace vivir como un ser humano normal.

Pero el retorcido sentido del humor de **Toriyama** hace que esta idea tan sencilla y tan vista -no es más que una versión de **Frankenstein** algo actualizada- se convierta en uno de los mejores mangas de todos los tiempos.





Arriba: **Suppaman, el superhéroe más inútil de toda la historia.** *A la derecha:* **Si la Tierra tiene que ser invadida por estos extraterrestres, podemos descansar bien tranquilos.**

Arale Norimaki aparenta ser una chica normal y corriente, algo bajita para su edad, pero tiene ciertas características que la hacen especial, como su fuerza sobrehumana, su velocidad supersónica o el poder hacer cosas como romper la Tierra, destrozar coches de policía o jugar con su cabeza.

Pero el caso es que **Arale** no llama tanto la atención como sería lo normal en un pueblo tan pequeño, y eso es porque todos los habitantes son unos lunáticos. El creador de **Arale**, el **Dr. Norimaki**, es un hombre que vive solo, obsesionado con las mujeres y en especial con la joven y bella profesora de **Arale**, la señorita **Yamabuki**, y en cómo casarse con ella, porque ya ha pasado de los treinta y necesita una mujer.

Los amigos del alma de **Arale** son **Akane Kimidori**, una gamberra de cuidado, **Taro Soramame**, un intento de rockero rebelde, y su hermano **Pisuke**, un niño de la "edad" de Arale algo acomplejado con su altura. Pero además de los protagonistas, en la Villa del Pingüino encontramos de todo, ya que es un microcosmos de lo más completo.

Tenemos a **Suppaman**, un héroe que lucha contra la injusticia -o eso dice-, un **Tarzán** de pacotilla con una rana gigante como montura, la familia **Spock**, cerdos despertadores, médicos cabras, vacas labriegas, niñas modernas, bandas de motoristas algo extrañas, un cuerpo de policía aterro-







El origen de Arale fue tan accidentado como su posterior carrera. A la izquierda podéis observar las primeras páginas en las que apareció. Si os fijáis bien, veréis que el estilo de Toriyama es más estilizado en esta primeriza versión, mostrando una Arale más alta y delgada. Más tarde, los personajes empezarían a achatarse.





Arriba: **No hay bicho viviente que se resista a ARALE.** *A la derecha:* **La pandilla de la Villa del Pingüino casi al completo (falta GATCHAN).**

rizado por **Arale**, un director de escuela más infantil que sus alumnos, fantasmas tradicionales japoneses, tanukis, espíritus, demonios, dioses del trueno, científicos locos por la venganza, robots sanguinarios, extraterrestres... Así podríamos seguir durante páginas, pero al menos espero que os hayáis hecho una idea de la diversidad que podéis encontrar en este manga. Por si todo esto fuera poco, a partir de la mitad de la serie, Arale se verá acompañada por Gatchan, una criatura venida de la prehistoria con aspecto de bebé alado y traviesa como ella sola.

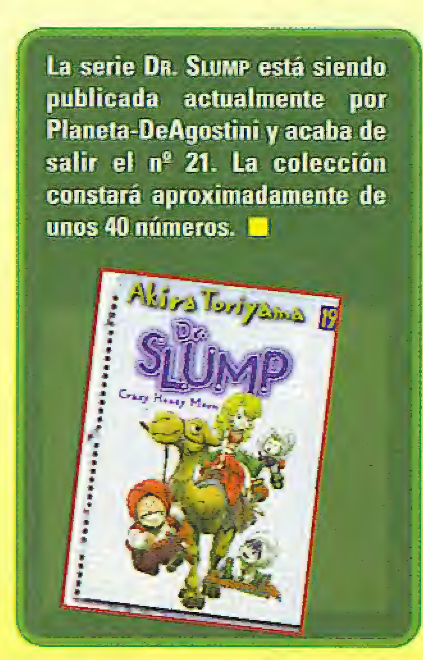
El manga está estructurado como una serie de historias cortas donde, a lo largo de los 18 tomos que componen la obra podemos ir siguiendo la evolución de los personajes. Hacia la mitad de la serie se presentan los vecinos del doctor **Norimaki**, una familia china que "aterriza" en la Villa del Pingüino porque **Arale** destrozó su nave de una pedrada. Los **Tsun** tienen un aliciente muy apreciado entre la juventud de la aldea: dos hijos de lo más atractivo pero tan raros como el resto de los habitantes. **Tur Lin** tiene poderes psíquicos y **Tur Tun** es un buen luchador de kung fu y padece una curiosa alergia: cada vez que le toca una mujer se transforma en tigre. Su madre es una histérica de la limpieza y su padre un viejo verde obsesionado por las mujeres... el compañero perfecto para **Senbei**.

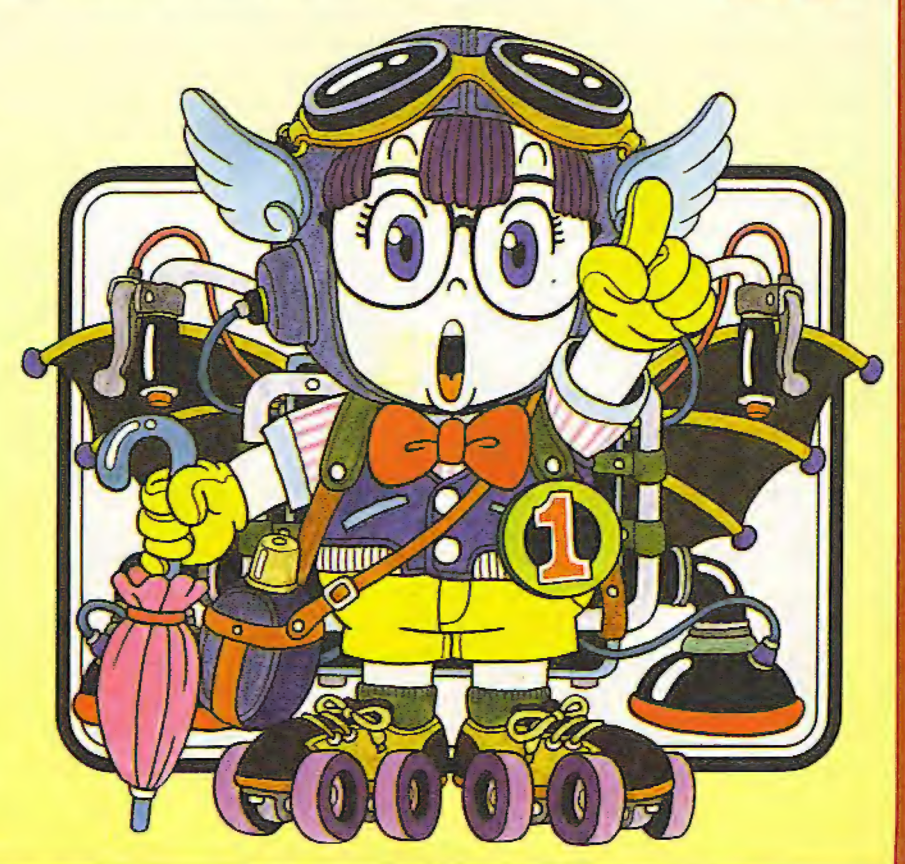
El último personaje en aparecer es un androide creado por el doctor **Mashirito**, el rival encarnizado del **Dr. Norimaki**, que envía a sus androides para destruir a **Arale** y **Senbei** -por ese orden-, pero que fracasa una y otra vez. Su cuarta creación, el **Caramelman número 4**, era una réplica de **Arale**, pero sin el carácter alocado que caracteriza a nuestra heroína. El **Caramelman 4** se enamoró de **Arale** y decidió renegar de su creador, quedándose a vivir en la Villa del Pingüino y vivir cerca de **Arale**. En un concurso popular se decidió que su nombre fuera **Obotchaman**, por lo que acabó plenamente integrado en el pueblo.

DR. SLUMP es un compendio de chistes aderezado por unos personajes a cuál más estrafalario que hizo las delicias del público japonés durante varios años. Generó una serie de televisión que aumentó aún más la fama de este manga y que ha sido emitida en varias cadenas autonómicas con mucho éxito. El manga se está publicando en español, y es uno de los mejores en la actualidad, así que si tenéis la oportunidad no debéis dejarlo escapar. ■

ANNABEL ESPADA

La serie DR. SLUMP está siendo publicada actualmente por Planeta-DeAgostini y acaba de salir el nº 21. La colección constará aproximadamente de unos 40 números. ■





VIDEOCLUB GT

VIDEOCLUB GT
NOMBRE: Gran Pilaf
Nº SOCIO: 240271
DOMICILIO: Gran Castillo de Pilaf

Dicen que la venganza es un plato que se sirve mejor frío, pero cuando el ejecutor de ésta tiene nombre de nevera, la cosa adquiere una nueva dimensión. Después de la saga de FREEZA, de las profundidades del espacio aparece su hermano COOLA para ajustarles las cuentas a nuestros amigos saiyans.

Director: Mitsuo Hashimotoi.
Guión: Takao Toyama.
Fecha de estreno en Japón: 20 de julio de 1991
Duración: 47 min.

LOS MEJORES RIVALES

TOBIKKIRI NO SAIKYO TAI SAIKYO

Cuando **Gokuh** logró finalmente vencer a **Freeza** (el tirano galáctico) sobre las ruinas del planeta Namek, no podía imaginarse la impresión que esto causó hasta en el más lejano rincón de la galaxia. La reacción más airada fue la del padre de **Freeza**, el **King Cold**, que rescató su cuerpo, y la de su hermano mayor, **Coola**, que decidió pasar directamente a la venganza. **Coola**, conquistador de un imperio galáctico de más de 200 planetas, se dirigió a la Tierra junto a su guardia de élite, compuesta por los guerreros **Thouser**, **Naise** y **Doure**. Estos luchadores sorprendieron a **Klilyn**, **Son Gokuh** y **Son Gohan** en pleno picnic. En un golpe afortunado, pusieron fuera de combate a **Son Gokuh** y **Son Gohan** fue al



cielo a buscar habichuelas mágicas para recuperar a su padre. Sorprendido a su vuelta por la guardia de **Coola**, **Piccolo** apareció para defenderlo. Mientras **Gohan**, **Klilyn** y **Piccolo** se ocupaban de los tres esbirros, **Gokuh** se enfrentó de nuevo a **Coola** y, transformándose en super saiyan, logró vencerle, lanzándole tal onda de energía que lo sacó de la Tierra y lo envió a la órbita del Sol. ■



ANNABEL ESPADA



NUEVOS PERSONAJES

COOLA, el hermano mayor de FREEZA, se une a la familia del tirano en esta película. Además de un aspecto similar al de su hermano, tenía cuatro transformaciones diferentes (FREEZA sólo tenía tres). ■

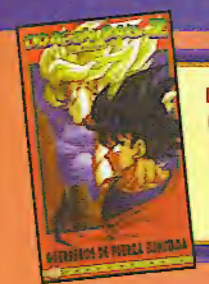






ESCENAS IMPORTANTES

- No hay que perderse la vida doméstica del pobre SON GOHAN, condenado a estudiar bajo la atenta mirada de CHI-CHI hasta que su padre le rescata.
- Lo más significativo son las apariciones de PICCOLO para rescatar a SON GOHAN: en la última escena, se carga al último luchador de COOLA con un rayo anónimo, y se va sin dar tiempo a que le den las gracias. ■



Director: Daisuke Nishio.
Guión: Takao Koyama.
Fecha de estreno en Japón: 7 de marzo de 1992
Duración: 45 min.

GUERREROS DE FUERZA ILIMITADA

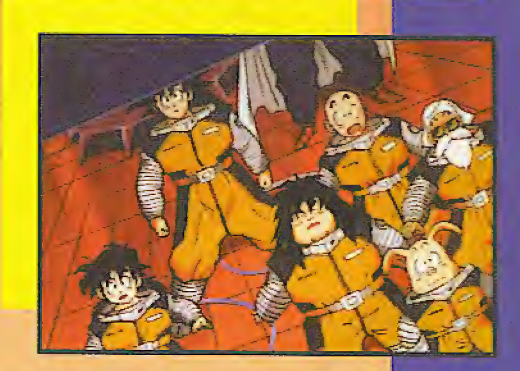
100 OKU POWER NO SENSHI-TACHI

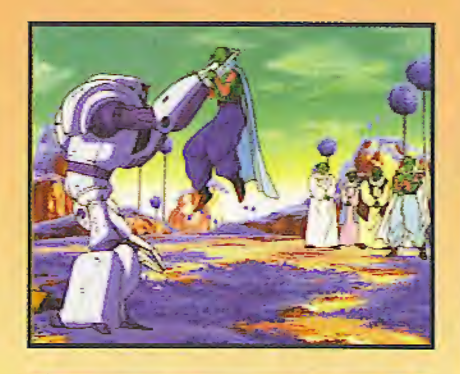
Son Gokuh, Son Gohan, Piccolo, Vegeta, Klilyn, Mutenroshi, Woolong y hasta Yajirobee se han apuntado a una nueva excursión espacial. Esta vez se han dirigido al planeta Nuevo Namek, donde se han instalado los supervivientes de la masacre del Namek original, y parece que tienen problemas. Y es que allí se encuentra nada menos que Coola, al que dieron por muerto en su última batalla. Parece ser que el cuerpo del tirano, en órbita alrededor del Sol, encontró los restos de un antiguo satélite llamado Big Test, resultado de la evolución de un chip inteligente. Big Test y Coola se fusionaron; parte de la mente de Coola sobrevivió, y Big Test se dedicó desde entonces a intentar conquistar planetas, empezando por Nuevo Namek.

Cuando Big Test /Coola llegó a Namek para destruir el planeta y encontró oposición, envió contra los luchadores terrestres un ejército de robots, seguidos por Metal Coola, una entidad que reproducía al antiguo Coola. Para vencerle y para vencer al ejército de Metal Coolas que envió el Big Test, fue necesaria la colaboración de Gokuh y Vegeta. Convertidos en super saiyan, descubrieron quién era el verdadero enemigo y eliminaron al Big Test y con él, a los restos de Coola. ■

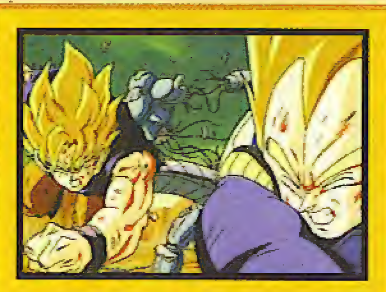
ANNABEL ESPADA





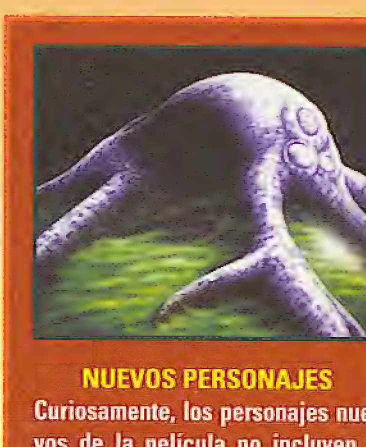






ESCENAS IMPORTANTES

Como de costumbre, la introducción de la película, antes de que empiecen a pegarse, tiene mucho humor, al igual que el epílogo. Pero lo mejor es la aparición de VEGETA, a quien no le hace mucha gracia tener que colaborar con GOKUH para deshacerse de METAL COOLA. ■



NUEVOS PERSONAJES

Curiosamente, los personajes nuevos de la película no incluyen a COOLA, que repite, sino al BIG TEST, que a pesar de sus ganas de vivir no sobrevive mucho... y a VEGETA, ya que ésta es la primera vez que aparece en una película, transformado además en super saiyan. ■

CURIOSIDADES

Ésta debe ser la única vez que YAJIROBEE, el hombre de las montañas, tiene un papel significativo en una película de la saga (una aventura espacial, nada menos). Visto lo rápido que corren personajes como él o como WOOLONG delante de las máquinas del BIG TEST, queda bastante claro por qué. ■

Tinta China

Taller de dibujo de Dragon Ball

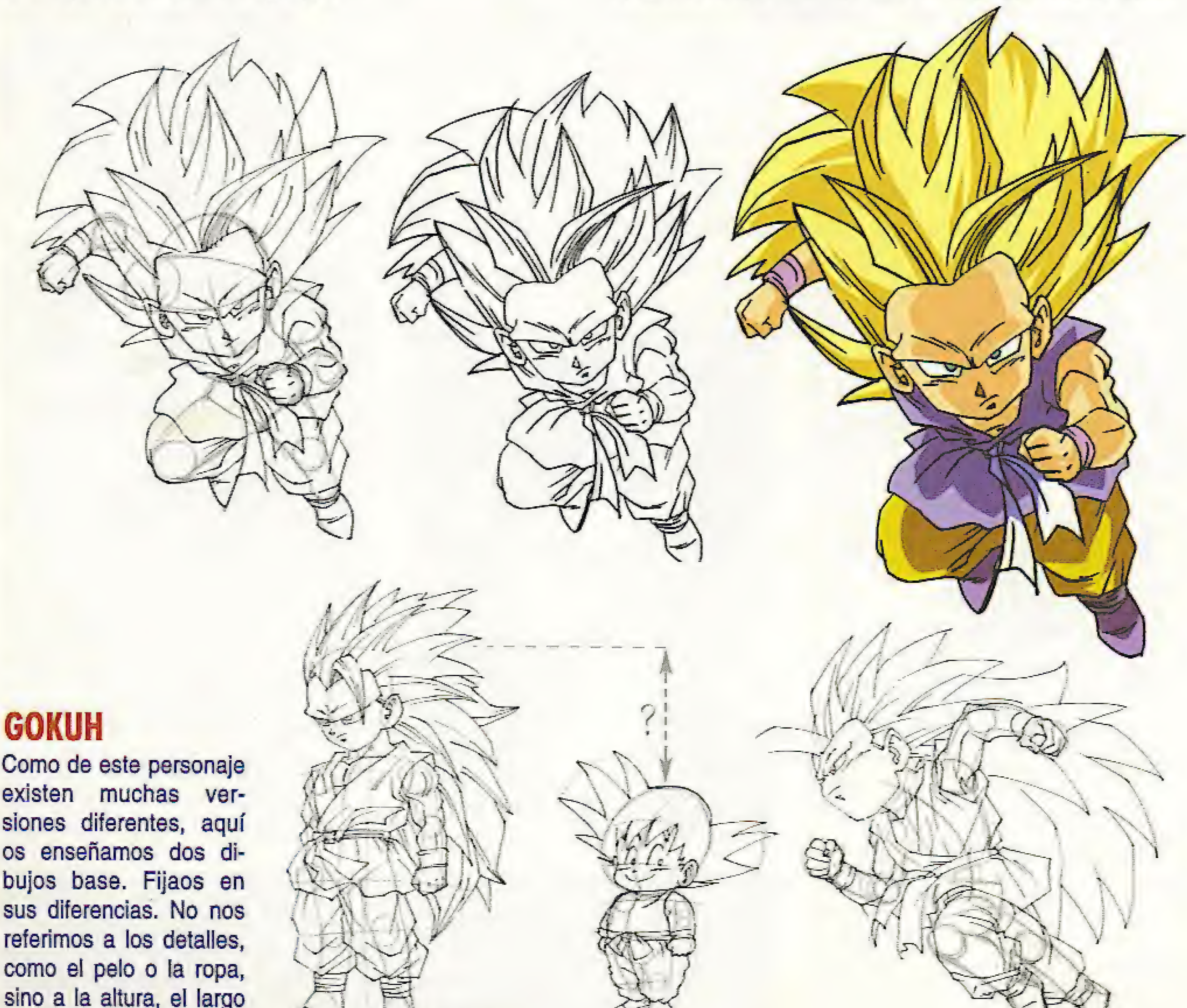
POR NÚRIA PERIS

HOY: APRENDE A DIBUJAR CUERPOS EN MOVIMIENTO

Para empezar a dibujar un personaje realizando una acción simple (como caminar, sentarse...) o un movimiento complejo (saltar hacia la cámara, volar...), es imprescindible crear un dibujo base. En este dibujo plantearemos unas proporciones que no se podrán alterar, ya que de lo contrario correremos el riesgo de que, al dibujarlo en varias acciones, vayan variando sus medidas. Para empezar, encajamos los volúmenes principales: el cuerpo, la cabeza y las extremidades. Luego añadimos todos los detalles que nos parezcan: pliegues de la ropa, dedos de la mano, el pelo ...

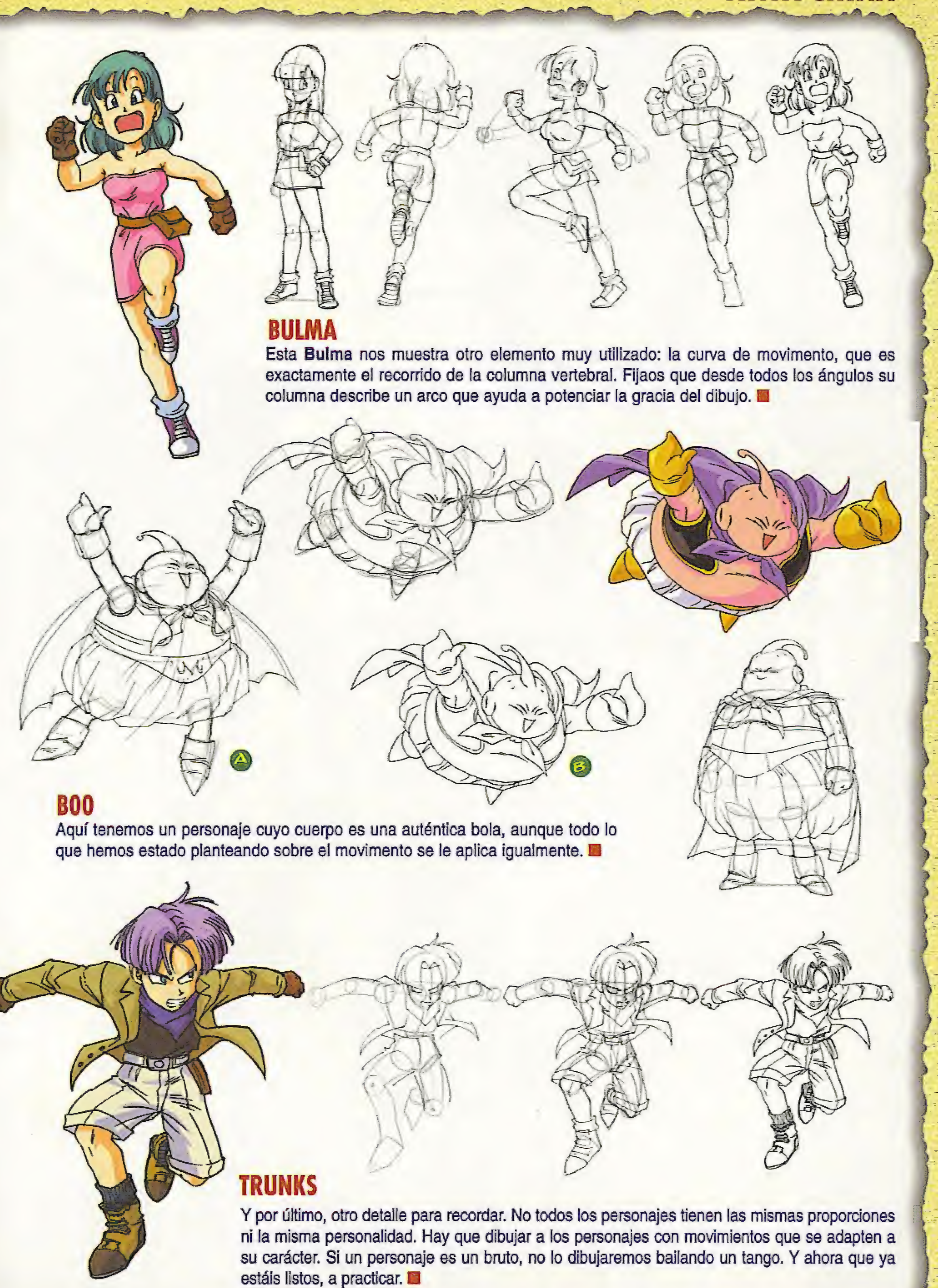
Existe un caso en el que hay que distorsionar las proporciones: es cuando algún elemento está en **escorzo** respecto a nosotros y debemos utilizar los famosos puntos de fuga. Como explicado así suena a chino, sólo tenéis que fijaros en **Boo** y **Trunks**.

Boo vuela hacia la cámara (B), de manera que sus manos están dibujadas un poquitín más grandes que en el primer dibujo (A). En el caso de **Trunks**, tendréis que comparar los dos pies: el de la derecha está más alejado que el de la izquierda. Conclusión: el que está más lejos es un poquito más pequeño.



GOKUH

Como de este personaje existen muchas versiones diferentes, aquí os enseñamos dos dibujos base. Fijaos en sus diferencias. No nos referimos a los detalles, como el pelo o la ropa, sino a la altura, el largo de las piernas, el tamaño de la cabeza ... ■



BULMA

Esta **Bulma** nos muestra otro elemento muy utilizado: la curva de movimento, que es exactamente el recorrido de la columna vertebral. Fijaos que desde todos los ángulos su columna describe un arco que ayuda a potenciar la gracia del dibujo. ■

BOO

Aquí tenemos un personaje cuyo cuerpo es una auténtica bola, aunque todo lo que hemos estado planteando sobre el movimento se le aplica igualmente. ■

TRUNKS

Y por último, otro detalle para recordar. No todos los personajes tienen las mismas proporciones ni la misma personalidad. Hay que dibujar a los personajes con movimientos que se adapten a su carácter. Si un personaje es un bruto, no lo dibujaremos bailando un tango. Y ahora que ya estáis listos, a practicar. ■

Tomas falsas

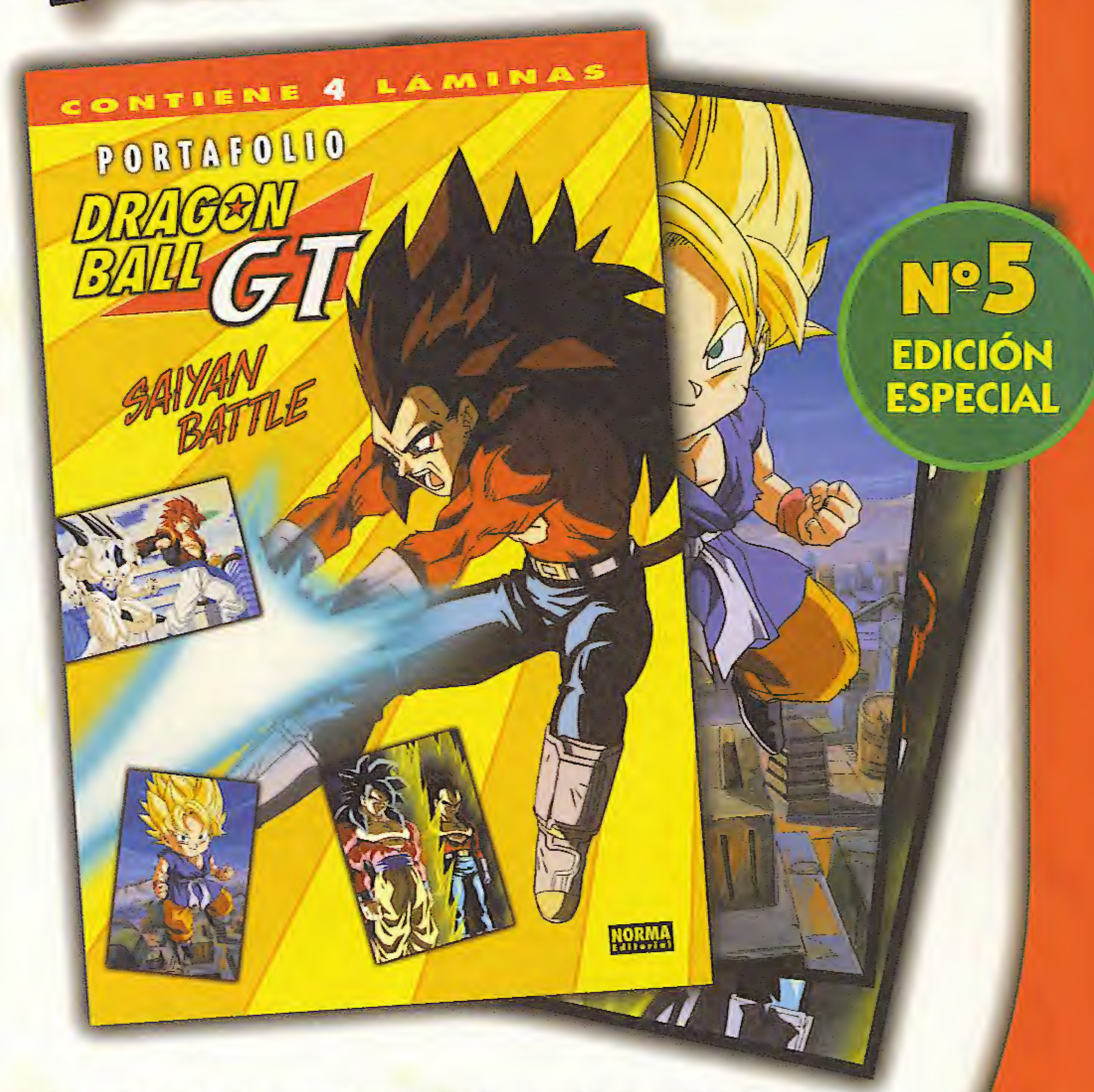
Carlos Javier Olivares



Color: José Miguel Álvarez

Y EL MES QUE VIENE...

¡AGÁRRATE FUERTE!



ALUCINA EL MES QUE VIENE CON UN NÚMERO ESPECIAL:

REVISTA + PORTAFOLIO DE 4 LÁMINAS

¡RESÉRVALO YA ANTES DE QUE SEA DEMASIADO TARDE!

NORMA Editorial

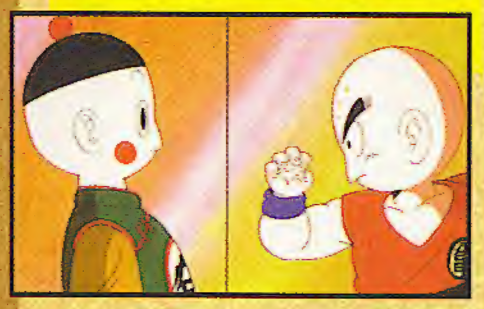
a la venta el 24 de marzo

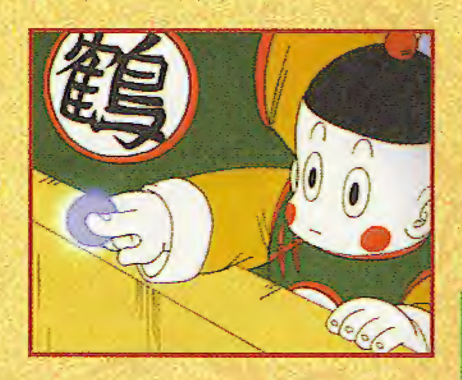
EL 22º TORNEO DE ARTES MARCIALES

Capítulos 113 a 134 • Tomos de manga 10 a 12

Tras derrotar al ejército de la **Red Ribbon**, **Son Gokuh** necesitaba la última bola de dragón para devolver la vida al padre de su amigo **Upah**. Ésta, que estaba en posesión de **Uranai Baba** (la hermana de **Mutenroshi**), no le iba a salir gratis al pequeño saiyan, ya que tuvo que enfrentarse a los mercenarios fantasma de la bruja. **Dracula Man**, **Miira** la momia, **Ackman** el diablo... Hasta con su propio abuelo luchó **Son Gokuh**, aunque al final consiguió su propósito y revivió a **Bora**. Después, siguió su entrenamiento en solitario para disputar el 22º Gran Torneo de las Artes Marciales. Allí volvió a encontrarse con sus amigos **Klilyn** y **Yamcha**, que también se habían entrenado duramente para la ocasión y estaban dispuestos a medir sus fuerzas con **Gokuh**. Pero en este Torneo, sus mayores adversarios acabaron siendo **Ten Shin Han** y **Chaoz**, los alumnos del rival de toda la vida de **Mutenroshi**, **Tsurun Sennin**, es decir, el **Duende Grulla**. Ambos eran luchadores poderosos y, como su maestro, sin escrúpulos de ninguna clase.

Klilyn y Chaoz resolvieron su combate gracias a las matemáticas, que consiguieron romper la concentración del alumno de Tsuru Sennin.





Los dos maestros se encontraron antes del comienzo del Torneo, y cruzaron palabras poco amables. Ya en las eliminatorias, **Gokuh** y sus amigos llegaron a los cuartos de final sin ninguna dificultad, pero fueron controlando las habilidades de sus oponentes directos. Se fijaron en el particular método de **Chaoz**, que no estaba basado en la fuerza física, sino en sus poderes mentales, con los que podía inmovilizar a su adversario.



Arriba: El famoso ataque de los colmillos de lobo de Yamcha no le evitó acabar en el hospital tras el combate con Ten Shin Han.

Los combatientes que pasaron a los cuartos de final fueron **Gokuh**, **Klilyn**, **Yamcha**, **Ten Shin Han**, **Chaoz**, **Jackie Chun**, el **Lobo hombre** y **Punputto**. Gracias a los poderes de **Chaoz**, que amañó el sorteo, en la primera ronda había combates bastante interesantes. En primer lugar se celebró el enfrentamiento entre **Yamcha** y **Ten Shin Han**, que ya se habían dicho de todo en las eliminatorias. Durante el combate se vio bien claro que **Yamcha** no era rival para el alumno de **Tsuru Sennin**, y nuestro amigo acabó vencido, desmayado y con una pierna rota.

Klilyn se enfrentó a **Chaoz**, que usó una técnica bastante sucia para intentar derrotarle, inmovilizando a su

LO + PLUS

Lo más importante de esta saga es el enfrentamiento de Gokuh y Ten Shin Han, ya que eso le dio un aliciente más al pequeño saiyan para seguir entrenando, con la esperanza de vencerle algún día. Por otro lado, está la retirada de Jackie Chun/Mutenroshi, al darse cuenta de que los jóvenes ya no necesitaban su ayuda.



DIFERENCIAS MANGA-ANIMÉ

Según el manga, el primer encuentro entre GOKUH y TEN SHIN fue en el Torneo, pero en el animé se habían conocido algo antes. GOKUH estaba entrenándose cuando vio cómo una especie de jabalí alado atacaba un pueblo y era derrotado por TEN SHIN y CHAOZ, que recibieron una buena cantidad de dinero por ello. GOKUH descubrió que estaban compinchados con el jabalí y estaban desplumando a los pueblos de los alrededores. Al final todo se arregló y el jabalí acabó trabajando para los habitantes del pueblo.

adversario con sus poderes y entonces golpeándolo a placer. Pero **Klilyn** dio con un modo de contarrestar su técnica. Le hizo preguntas aritméticas del tipo: "¿Once más tres?". Como **Chaoz** aún contaba con los dedos, eso lo distrajo lo suficiente como para romper su concentración y vencerle.

Jackie se enfrentó al **Lobo hombre**, que lo odiaba por un motivo muy concreto: como **Jackie** destruyó la Luna en la anterior edición del Torneo, el pobre no podía volver a ser humano. **Jackie** lo hipnotizó con la calva de **Klilyn** y el **Lobo** volvió a ser hombre... o algo. El último combate de esta ronda fue entre **Punputto** y **Gokuh**, que obviamente ganó este último sin sudar la camiseta.

Las semifinales fueron apasionantes, ya que se enfrentaron **Gokuh** y **Klilyn** por un lado, y **Jackie** y **Ten Shin** por otro. El primer combate fue muy interesante, porque se enfrentaban dos luchadores que se conocían bien y sabían las limitaciones y puntos débiles del adversario. Tras intentar dejar sin fuerzas a **Gokuh** tirándole de la cola, **Klilyn** perdió porque **Son Gokuh** también había entrenado su punto débil y ya no le afectaba.

El combate de **Ten Shin** y **Jackie Chun** tuvo otro cariz. El viejo maestro decidió dejar el camino libre a las nuevas generaciones y se retiró del combate no sin antes demostrar que, aunque **Ten Shin** le hubiera podido ganar, seguro que habría sudado lo suyo. Antes de salir del *tatami* le recomendó que abandonara a su maestro porque no era una buena persona.

La final fue muy emocionante, ya que se enfrentaban dos luchadores excepcionales con motivos más que suficientes para luchar: La motivación de **Gokuh** era lo que **Ten Shin** le había hecho a **Yamcha** y la de **Ten Shin** era que **Gokuh** había matado a su maestro **Tao Pai Pai** -que, curiosamente, era hermano de **Tsuru Sennin**- . **Ten Shin** tenía ventaja, ya que podía volar, mientras **Gokuh** debía mantenerse en el aire a base de *kames* y saltos, lo que le consumía mucha energía. **Ten Shin** recurrió a una de sus técnicas, el Mordisco del Sol (*taiyö ken*), que **Gokuh** contrarrestó... con las gafas de sol de **Mutenroshi**.

MUTENROSHI dio una lección de humildad y honor a TEN SHIN HAN, que desde ese momento pasó a ser del bando de los buenos.

Tsuru Sennin vio que **Gokuh** era demasiado fuerte, y le ordenó a **Chaoz** que inmovilizara a **Gokuh** para que **Ten Shin** le sacara ventaja. Cuando **Ten Shin** se enteró de que **Chaoz** le había estado ayudando se enfadó mucho y le pidió que le dejaran luchar con sus propios medios. Su maestro estaba en contra de esa idea, pero **Mutenroshi** se encargó de ajustarle las cuentas y la final pudo seguir sin problemas. Tras un emocionante combate en el que ambos luchadores se quedaron sin fuerzas, **Gokuh** perdió porque chocó con un camión y tocó el suelo antes que **Ten Shin**. De todos modos, esto sirvió para que limaran sus diferencias y todos pudieran ser amigos. Pero lo que no sabían es que el mundo estaba a punto de enfrentarse a su mayor amenaza...



ANNABEL ESPADA





mundo DRAGON BALL

LA GUÍA TEMÁTICA

POR RUY RAMOS

¡LAS CHICAS AL PODER!

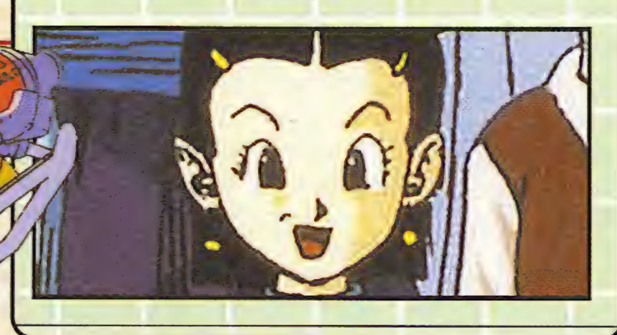
Uno de los aspectos menos explotados en DRAGON BALL han sido los personajes femeninos. A pesar de la importancia de BULMA, CHICHI o PAN, las chicas del DRAGON WORLD siempre han estado a la sombra de sus compañeros masculinos. Con este pequeño repaso, vamos a intentar poner las cosas en su sitio.

Bulma

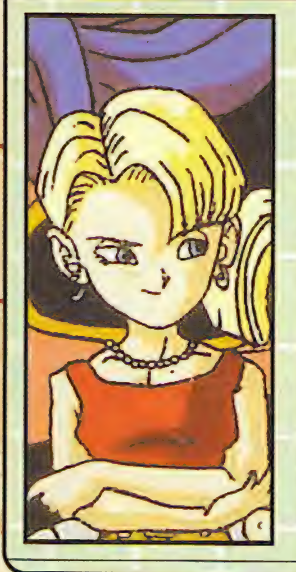
Sin lugar a dudas, **Bulma** es la principal referencia femenina en el mundo de **DRAGON BALL**. Caprichosa y un tanto mandona desde el principio, su carácter se va moldeando hasta convertirse en la fiel esposa de **Vegeta** y madre de **Trunks**. Su gran amistad con **Gokuh** la ha convertido en uno de los principales testigos de la historia del mundo dragonbolero.

Chichi

Aunque su "noviazgo" y posterior enlace matrimonial fue muy especial, **Chichi** siempre ha sido uno de los mayores apoyos de **Gokuh** (siempre que no se encuentre por el espacio) y la principal responsable de la educación de sus hijos. A ella se debe, al menos en buena parte, que **Gohan** se concentrara en los estudios y dejara de lado la lucha.



A-18



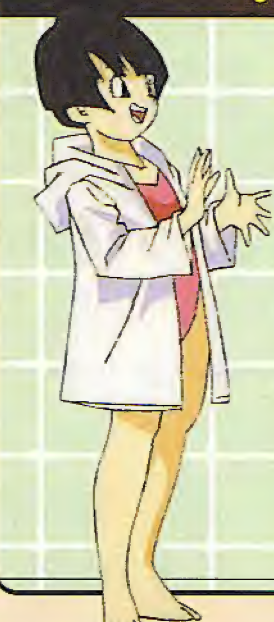
Aunque su misión era destruir a **Gokuh**, circunstancias como la aparición de **Cell** y su romance con **Klilyn** la han convertido en una valiosa aliada que no duda en ayudar a sus amigos cuando las circunstancias lo requieren. Desde que dio a luz a la jovencita **Marron**, su vida ha ido discurriendo plácidamente a pesar de los ataques enemigos que sufre la Tierra.

Pan

Pan es nieta de **Gokuh** e hija de **Son Gohan** y **Videl**. Es un poco "sargento", ya que tiene un carácter un pelín "difícil", aparte de que le encantan las peleas y todo lo relacionado con los combates. Su relación con **Gokuh** será un tanto extraña, ya que no sabrá si tratarlo como a un niño o como a su abuelo, aunque el cariño pase por encima de todos los obtáculos.



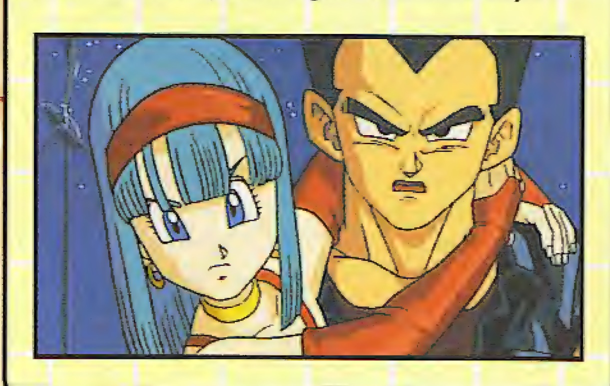
Videl



Como hija de **Mr. Satan** su infancia fue algo particular, convirtiéndose en su época de estudiante en miembro de las fuerzas del orden de Satan City. Conocer a **Gohan** hizo que desarrollara su poder a un nivel mayor, aunque su escaso potencial no le permitía estar a la altura de los saiyans. Pese a esto, su carrera como superheroína fue tan meritoria como la del resto de sus amigos.

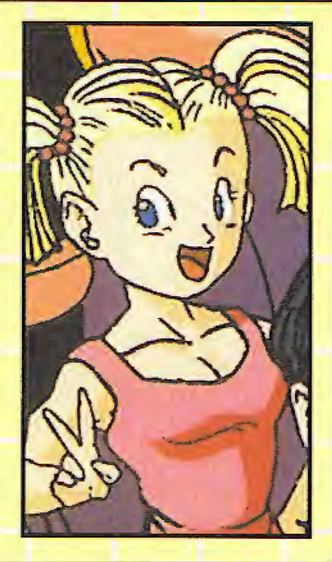
Bra

Sus breves apariciones en **GT** poco nos dicen, pero podemos asegurar que es toda una rebelde y que su carácter es parecido al de la **Bulma** de los primeros tiempos. Sin embargo, todavía es un misterio hasta dónde puede llegar su herencia saiyan.



Marron

Poco -o nada- ha demostrado esta jovencita a lo largo de sus apariciones. Hija de **Klilyn** y **A-18**, se desconoce su potencial de combate y, prácticamente, cualquier detalle sobre ella. Lo único que intuimos es que parece estar muy protegida por su madre, y que, por suerte para ella, se parece más a ésta que a **Klilyn**.



Uranai Baba

La hermana de **Mutenroshi** no se andaba con chiquitas: cuando **Gokuh** le pidió la bola de dragón que necesitaba para revivir a **Bora**, ésta hizo que se enfrentara a sus mercenarios fantasma. Sólo tras vencerlos, le entregó el preciado objeto al pequeño saiyan. Además, esta tacaña anciana tenía el poder de traer del más allá a cualquier espíritu durante 24 horas, lo que resultó de gran utilidad a nuestros amigos en más de una ocasión.



PARES

Esta atractiva jovencita no es más que la novia de **Goten**. Tras dejar un poco de lado la lucha, la mayor afición de **Goten** es tener interminables conversaciones telefónicas con ella, lo cual irrita sobremanera a **Chichi**. Su relación con **Goten** se verá temporalmente interrumpida con la llegada de **Baby** a la tierra.

LUNCH

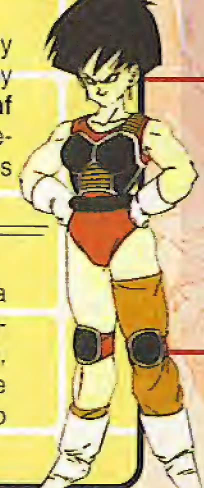
La esquizofrénica personalidad de esta chica puso en problemas a nuestros amigos en más de una ocasión. Tan pronto era dulce como un bollito de crema como se transformaba en una violenta máquina de matar. Al final, las dos **Lunch** acabaron teniendo una buena relación con el resto de la pandilla.

SHUU

Los años no pasan en balde y la pobre **Shuu** lo sabe muy bien. Por desgracia para **Pilaf** sigue siendo igual de incompetente y su asalto al Templo de Dios termina en un completo desastre.

SERIPPA

Que nosotros conozcamos, junto a **Pan** y **Bra**, es la única saiyan del mundo de **Dragon Ball** que ha aparecido. Con un nivel de combate nada despreciable, pasó a formar parte del escuadrón de ataque de **Barduck** (el padre de **Gokuh**). Por desgracia, debido a su breve aparición poco más sabemos de ella.



EL JUEGO DE ROL DE DRAGON BALL GT

¡¡CUANDO TÚ ERES EL PROTAGONISTA!!

Después del enorme éxito conseguido por el juego de rol de cartas coleccionables de **DRAGON BALL**, **NORMA Editorial** está a punto de acabar en estas fechas un nuevo juego de rol con un reglamento completamente nuevo, que se basará en las aventuras vividas por **Gokuh**, **Pan**, **Trunks** y compañía en la saga de **DRAGON BALL GT**. He aquí un avance de lo que será este divertido juego.



Aquí tienes la caja del juego para que no te equivoques cuando lo pidas en tu tienda habitual. Es más grande y resistente que la del juego anterior, y deja bastante claro que es sólo de GT.

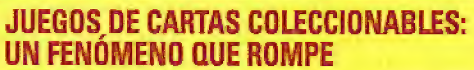
¿DE QUÉ VA EL JUEGO?

A diferencia del anterior juego de rol, que tenía un tablero más bien abstracto y se centraba únicamente en conseguir las bolas de dragón, el nuevo juego de cartas coleccionables, pese a mantener el mismo objetivo general, tendrá un escenario mucho más concreto: el viaje emprendido a bordo de la **nave Tako** por **Gokuh**, **Pan**, **Trunks** y **Giru** a través de una docena de planetas. Pero además de **Gokuh**, **Pan** y **Trunks**, el juego nos permitirá adoptar el papel de **Son Gohan**, **Son Goten** y **Vegeta**, todos ellos personajes que estuvieron a punto de emprender el viaje en la serie, de no haber sido por la "simpática" intervención de **Pan**. La suya será una búsqueda tan épica como la que todos contemplamos en la serie.



LAS COSAS CLARAS

Lo primero que se ha tenido en cuenta a la hora de crear este nuevo juego ha sido la transparencia en el reglamento. Con ese objetivo, se ha intentado hacer un tablero mucho más vistoso y que facilite el desarrollo de la partida sin tener que acceder cada dos por tres al libro de reglas. La libertad de movimiento por todo el tablero será total para los jugadores: la Tierra estará en el centro, y de ella partirán doce caminos que se dirigirán a los doce planetas donde pueden estar ocultas las bolas de dragón; esos planetas, a su vez, estarán unidos entre sí por otros caminos, y los jugadores podrán moverse adelante o atrás, según su estrategia.
Lo mismo ocurre con las cartas. Cada una incluirá un texto que



JUEGOS DE CARTAS COLECCIONABLES: UN FENÓMENO QUE ROMPE



Hace algunos años, un nuevo entretenimiento irrumpió con tremenda fuerza en el mundo de los juegos. WIZARDS OF THE COAST, una empresa californiana, publicaba la primera edición de MAGIC: THE GATHERING (conocido hoy día en nuestro país como MAGIC: EL ENCUENTRO), un juego de cartas que contenía un elemento revolucionario: cada jugador podía jugar con una baraja cuyo contenido estaría determinado por él mismo. Cada carta tenía una frecuencia (común, infrecuente o rara), y generalmente, cuanto más rara era una carta, más útil resultaba. Estas dos circunstancias, aparentemente sencillas pero tremendamente novedosas, convirtieron el juego en un verdadero éxito social de la noche a la mañana. El resto es historia. No tardaron en aparecer juegos como EL SEÑOR DE LOS ANILLOS, el de STAR WARS. Ahora, NORMA Editorial nos ofrece su segundo juego de rol con cartas coleccionables de DRAGON BALL, uniendo así dos aficiones que se han convertido en verdaderos fenómenos sociales. ¡No os lo podéis perder!



explicará exactamente cómo jugarla, de forma que no haya que consultar ningún manual aclaratorio para conocer los diferentes usos de cada carta. Así se pretende que todos los aficionados puedan disfrutar del juego sin ninguna preocupación. Además del tablero, la caja del juego contendrá dos mazos de juego (para dos jugadores o, en el mejor de los casos, uno solo eligiendo las mejores cartas de los dos mazos), un mazo de Suerte (parecido al típico mazo del Monopoly, del que se roba carta cuando se cae en alguna casilla concreta del tablero) y seis fichas de plástico para representar a los jugadores, doce fichas que representarán las bolas de dragón y un dado de seis caras.

¡A POR LAS BOLAS!

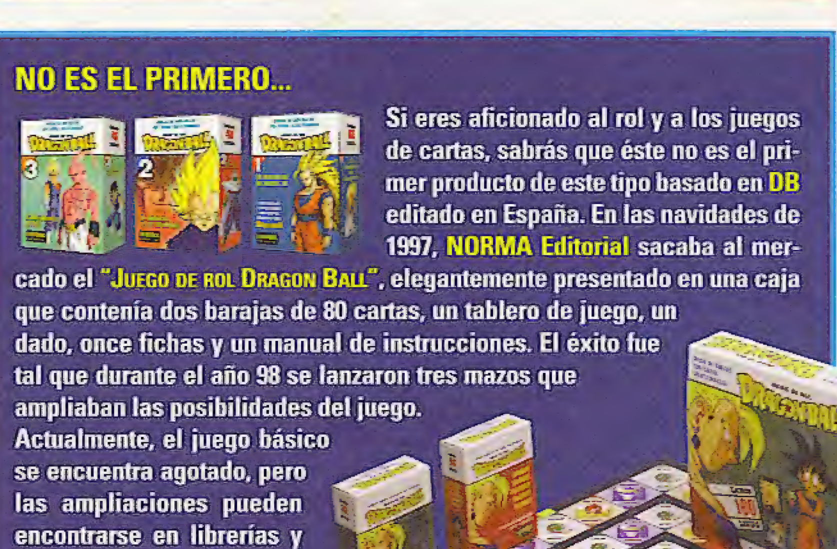
Como ya ocurría en el anterior juego de cartas coleccionables de DRAGON BALL, el objetivo de cada jugador será reunir el máximo número de bolas de dragón antes que sus oponentes. Para ello, cada jugador deberá ir visitando los diferentes planetas, en los cuales puede que haya oculta una bola de dragón, o no. Lo gracioso es que para averiguar si en un planeta hay bola, primero tendrá que vencer al enemigo de turno que protege ese planeta. Si tenemos en cuenta que los enemigos se distribuyen por cada planeta al principio de la partida, elegidos por cada jugador, llegamos a la conclusión de que los combates serán más o menos difíciles según lo deseen éstos. Pero los combates no acabarán ahí: un jugador podrá atacar a otro para intentar arrebatarle una bola de dragón, de forma que llevar un personaje más poderoso no bastará: si eres listo, podrás robarle a tu enemigo la bola que tanto trabajo le ha costado obtener.
Ése es el objetivo general del juego. Sin embargo, cada jugador tendrá su propio mazo de juego, formado por las cartas que él haya considerado oportuno incluir. Eso significará, por una parte, que no habrá dos partidas iguales, y por otro lado, que, dada la gran diversidad de cartas existentes, un jugador podrá optar por diferentes estrategias a la hora de plantearse la partida. Es decir, si quiere asegurarse la victoria en todos los combates, incluirá muchas cartas que potencien a su personaje en combate, y si quiere que su personaje se mueva rápidamente por el tablero para llegar antes que nadie a los planetas, preferirá usar cartas que aceleren su movimiento por encima de todo.
La partida finalizará cuando cada una de las siete bolas de dragón esté en manos de alguno de los jugadores. En ese momento, el jugador que tenga en su posesión más bolas tendrá la oportunidad dorada de cualquier aficionado: salvar nuestro planeta. Su ficha viajará hasta el planeta Tierra, y allí se enfrentará al enemigo final, que será elegido por los demás jugadores de entre todos aquellos que hayan aparecido durante el juego. Si consigue ganar ese combate, habrá salvado nuestro planeta, y de paso se habrá pasado un buen rato jugando con los colegas en su mundo favorito: el mundo de DRAGON BALL.

ÓSCAR ESTEFANÍA

¿Cómo funciona?



NO ES EL PRIMERO...

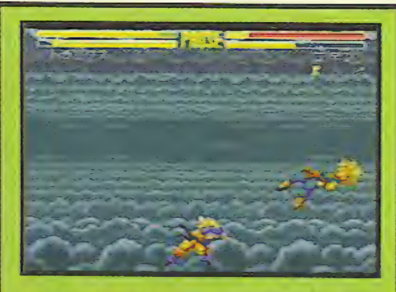


Si eres aficionado al rol y a los juegos de cartas, sabrás que éste no es el primer producto de este tipo basado en DB editado en España. En las navidades de 1997, NORMA Editorial sacaba al mercado el "JUEGO DE ROL DRAGON BALL", elegantemente presentado en una caja que contenía dos barajas de 80 cartas, un tablero de juego, un dado, once fichas y un manual de instrucciones. El éxito fue tal que durante el año 98 se lanzaron tres mazos que ampliaban las posibilidades del juego. Actualmente, el juego básico se encuentra agotado, pero las ampliaciones pueden encontrarse en librerías y grandes almacenes.

SI NO PUEDES SOLO...

Después de una temporada de descanso, en este número vuelve esta sección dedicada a los videojuegos que han llegado hasta nuestro país protagonizados por nuestros héroes favoritos. Vamos a ofreceros unos cuantos trucos para que les saquéis el máximo partido, así que agarraos al pad y... ¡a disfrutar!

ESTEBAN CANALEJO



DRAGON BALL SUPER BUTODEN 3 (Super Nintendo)

Pulsa: **arriba**, **X**, **abajo**, **B**, **L**, **Y**, **R** y **A**. Al hacer esto se escuchará un sonido y podrás elegir al **Trunks** del futuro.

DRAGON BALL Z LEGENDS (Sega Saturn)

Con estos movimientos se puede elegir a todos los personajes desde el principio. En los títulos debes mantener apretados **X**, **Y**, **Z** y pulsar el boton **start**.



DRAGON BALL FINAL BOUT (PlayStation)

Para conseguir a los 7 personajes ocultos debes hacer la siguiente combinación en los títulos: **derecha**, **izquierda**, **abajo**, **arriba**, **derecha**, **izquierda**, **abajo** y **arriba**. Además de estos personajes ocultos, está **Gokuh** en **nivel 4**. Para conseguirlo, debes hacer lo siguiente: justo después de realizar el anterior movimiento de los personajes ocultos debes apretar 5 veces el triángulo y 9 veces **X**.

DRAGON BALL Z SUPER BUTODEN (Super Nintendo)

Al encender la consola, mantén pulsado el control hacia abajo y sigue por orden estos pasos: pulsar **A**, **B**, **X**, **L**, **R** y después girar el control dando una vuelta entera siguiendo el sentido de las agujas del reloj. De esta manera podremos elegir a **Super Trunks**, **Super Gohan**, **Super Gokuh**, **Super Vegeta** y a **Perfect Cell**, además de poder elegir el mismo personaje los dos jugadores. Para asegurarse de que el truco ha funcionado, debería escucharse un sonido al acabar la combinación.

Si quieres acabarte el juego definitivamente y ver una graciosa secuencia de. **Mr. Satan**, debes seguir la cronología de combates de la serie jugando al máximo nivel de dificultad. El orden correcto es:

- 1º **Gokuh** vs **Piccolo**
- 2º **Gokuh** vs **Vegeta**
- 3º **Gokuh** vs **Freeza**
- 4º **Piccolo** vs **A-20**
- 5º **Vegeta** vs **A-18**
- 6º **Piccolo** vs **Cell**
- 7º **Gokuh** vs **A-16**
- 8º **Vegeta** vs **Trunks**
- 9º **Gokuh** vs **Gohan**
- 10º **Gohan** vs **Perfect Cell**





DRAGON BALL SUPER BUTODEN 2 (Super Nintendo)

Para conseguir poner el Turbo debes apretar los botones **L** y **R**, durante la presentación, mientras aprietas el control hacia abajo del segundo pad de control. Las letras de la presentación deben cambiar a un tono rosa si se ha realizado con éxito esta sencilla operación.

Para poder elegir los personajes secretos, justo después de que **Gokuh** diga en la presentación "omee de banda **Gohan**", haces lo siguiente: **Arriba**, **X**, **abajo**, **B**, **L**, **Y**, **R** y **A**. Al hacer esto, **Broly** mencionará el verdadero nombre de **Gokuh**, "**Kakarotto**".



REPORT
//el reportaje del mes//
reportaje

Jornada especial MANGA

Dentro de los actos conmemorativos del 25 aniversario de **El Corte Inglés** de Diagonal en Barcelona, se ha dedicado un día completo al manga, lo que hará las delicias de los amantes del cómic y la animación.

El Corte Inglés
Diagonal

El encuentro tendrá lugar el viernes 19 de marzo en la impresionante carpa que **El Corte Inglés** de Diagonal ha instalado junto al edificio. Pases de películas, conferencias, actividades e incluso una zona de venta con las últimas novedades, componen la oferta de esta singular jornada que, a buen seguro, contará con un gran número de asistentes. Entre las firmas colaboradoras se encuentran las revistas **Dokan** y **Kame** y las empresas **Manga Films** y **NORMA Editorial**. Nosotros, por supuesto, estaremos allí... ¡Te esperamos!



PROGRAMA DE ACTOS
JORNADA ESPECIAL MANGA Viernes 19 de marzo

11:00	Proyección de la película MI VECINO TOTORO
12:00	Demostración de escritura japonesa por **Mary Molina**, dibujante y redactora de la revista *Dokan*, que enseñará a los asistentes a escribir sus nombre con ideogramas japoneses.
12:30	Proyección de la película DRAGON BALL: LA AVENTURA MÍSTICA
13:30	Visita de exposición/venta de productos Manga
16:00	Proyección de la película LOS CABALLEROS DEL ZODÍACO.
17:00	"¿Qué es Manga?". Coloquio a cargo de: • **José Miguel Álvarez** (redactor jefe de la revista *Dragon Ball GT*) • **Ernesto Navarro, Manuel Guerrero** y **Núria Teuler** (redactores de la revista *Kame*) • **Mary Molina** (dibujante y redactora de la revista *Dokan*) • **Bárbara Pesquer** (traductora japonés y articulista) • **Daniel López** (experto en manga)
18:00	Proyección de la película EVANGELION 1.
19:00	"Así se dibuja manga" • Demostración del dibujante **David Ramírez** • Crea tu personaje manga • Selección de dibujos creados por los asistentes, con tres premios y la publicación del primero en las mejores revistas especializadas. Se calificará la calidad, la creatividad, la originalidad y el más divertido.
20:30	Entrega de premios.

Nota: Todas la películas seleccionadas irán precedidas de una introducción que realizarán especialistas en manga.

Hola, soy Pan, deja tu mensaje

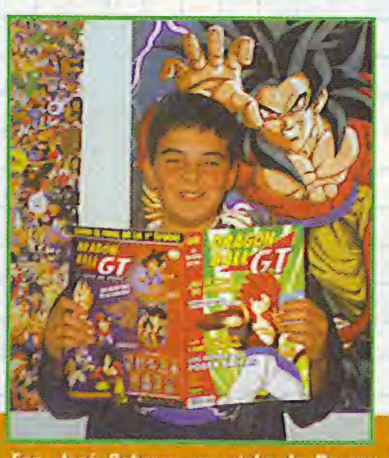
Correo de los lectores

¿Qué tal, dragón maníacos? ¿Os ha gustado la revista? ¡Pues ahora llega la mejor sección de todas (y no es porque la escriba yo)! Quisiera que me disculparais por no contestar a todas las cartas, pero es que me llegan tantas que es imposible que quepan en tan poco espacio. De todas maneras, intentaré que nadie se quede sin respuesta. Y prestad atención porque hoy estrenamos ... ¡Los cinco magníficos!

• La amiga **Leyre** (**Sestao**) es una apasionada de la animación. De hecho, le gustaría aprender a hacer sus propios dibujos animados. Yo no conozco ningun lugar en concreto al que puedas dirigirte, pero quizá te informen en la escuela de cómics **Joso** (tel. 93 490 21 20). En cuanto a las películas de **DB**, en España hay editadas 18, por lo que todavía queda alguna inédita. Tu dibujo está realmente bien... ¡A ver si el próximo me lo envías a color!

• **Arturo Bernal** (**Zaragoza**) Sobre el personaje misterioso por el que me preguntas, sólo puedo decirte que es el último enemigo de **GT**, el más peligroso de todos, y que está muy relacionado con las bolas de dragón. No puedo contarte más, porque le chafaría la sorpresa a todos los fans que esperan a ver la segunda parte de la serie. Muy guay tu dibujo. A ver si consigo que el maquetista lo meta en algún hueco.

• **Fco. José Cabrera** (**Sevilla**) tiene un problema: su madre no le deja comprar más películas de **DB** porque dice que son muy caras. La verdad es que la cosa es complicada, **Fco. José**. La única solución que se me ocurre es que te portes muuuuyyyy bien y que la ayudes muuuuuuucho en casa. A lo mejor de esa manera...



Fco. José Cabrera, un *otaku* de Dragon Ball en apuros. ¡Ánimo Francisco, estamos contigo!

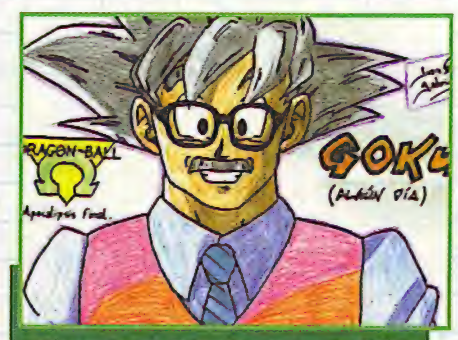


Son Gokuh y Vegeta Baby nos llegan de la mano de Miguel Ángel Alvarado (Montornés del Vallés)

• Gracias, **Pau Llambies** (**Mallorca**), por tus felicitaciones. En cuanto a tu pregunta, realmente no sé el motivo que hizo que **Gohan**, mi padre, dejara la lucha de lado. Es muy posible que mi abuela **Chichi** tuviera bastante que ver, ya que la pobre estaba un poco harta de que **Gokuh** se pasara la vida salvando la Tierra y no le hacía mucha gracia que su hijo llevara la misma vida.

• **Lone Gamón** (**Mallorca**) es una súper, súper, súper fanática de mi padre, **Son Gohan**. Supongo que no lo serías tanto si te obligara a hacer los deberes como a mí... aunque hay que reconocer que es bastante guapo (ya sabes: de tal astilla, tal palo). Para saber por qué mi padre no ha alcanzado el nivel 4 de super saiyan, léete el artículo "¡Los secretos del 4º nivel!" de este mismo número. Seguramente tus dudas se aclararán.

• Querido **Mateo Nicolau** (**Porreras**), siento decirte que no existe ningún Videoclub GT, ya que sólo es el título de la sección que comenta las películas de **DB**. Le pusimos ese nombre para que los aficionados a los films de la serie podáis identificarla rápidamente entre el resto de secciones de la revista. De todas maneras, ¿por qué no te fabricas tu propio carnet? Si me envías uno, lo publicaremos en esta sección.



¿Gokuh dentro de unos cuantos años? Así lo ve Juan Gabriel Sánchez de Denia.

Trompetas... redoble de tambores... tengo el placer de presentaros los primeros resultados de la nueva sección...

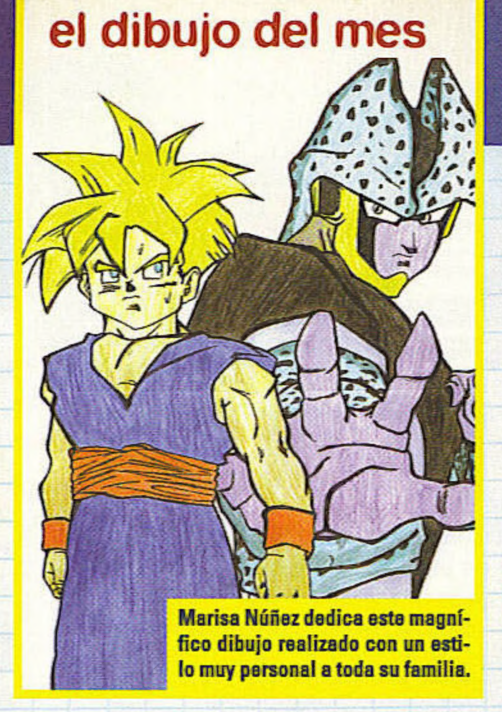


A partir de ahora, en cada número vamos a publicar un pequeño ranking con vuestros cinco personajes preferidos. En este número, la cosa ha quedado así:

1. **Son Gokuh**
2. **Vegeta**
3. **Trunks**
4. **Yo (Pan)**
5. **Gohan y Goten** (empatados)

Por lo visto, mi abuelo sigue calando hondo en vuestras preferencias. ¡A ver cómo me va a mí en el próximo número!

el dibujo del mes


Marisa Núñez dedica este magnífico dibujo realizado con un estilo muy personal a toda su familia.


Joaquín García (Huelva) se llevará una sorpresa al ver aquí su dibujo. Saludos a tu madre.

• ¡Vaya, vaya! **Rubén Salazar** (Málaga) va a conseguir que me ponga colorada con tanto piropo. Tienes razón en que me mosqueo muy fácilmente, pero es que todo el mundo me trata como a una cría, y ya estoy un pelín harta, sobre todo cuando mi abuelo es más renacuajo que yo. En cuanto a tu pregunta, si **Baby** poseyera a **Son Gokuh**, seguramente le pasaría lo mismo que a **Vegeta** (aunque para que eso le pase mi abuelo tendría que estar en muy baja forma).

• **Fausto y Sergio Ruiz** (Madrid): para saber dónde conseguir los muñecos de **DB**, leed la nota informativa que sale en la página 13 del número anterior. La transformación en **Ohzaru** es un paso previo necesario para que **Son Gokuh** alcance el 4º nivel, no se trata del 5º nivel ni nada por el estilo. Sobre la segunda parte de los vídeos de Dragon Ball GT, no se sabe nada seguro, pero échale un vistazo al **Radar** de este mes.

• **Raul Valcárcel** (Alicante), me hace unas preguntas un pelín complicadas, pero intentaré responder lo mejor que pueda. La primera es fácil: si repasas el **Radar** de este mes, verás en qué canales autonómicos está prevista la emisión de la serie. En cuanto a por qué **Vegeta** y **Gokuh** en 4º nivel tienen el pelo de diferente color, quzá se deba a que tienen distinto carácter... o algo así. Tampoco puedo decirte por qué a los saiyans en 3er nivel les desaparecen las cejas, sólo sé que es uno de los efectos de esta transformación.

• **Cristófol Tripiana** (Vila-Real): No puedo decirte cual es el origen de los personajes por los que me preguntas, pero pronto podrás averiguarlo tú mismo si recibes las emisiones de **Canal 33** en Castellon. Respondiendo a tu segunda pregunta, durante **GT** no se crea ningún nuevo saiyan aparte de los que ya existen. Muy chulo tu dibujo .

• **Oto González** (Madrid), pregunta hasta qué nivel de poder llegan **Goten** y **Trunks**. Pues eso es fácil: pueden llegar hasta el 3er nivel si se fusionan como **Gotenks**. La respuesta a tu otra cuestión es no. De momento, en Japón no está previsto el lanzamiento de ningún juego más para Playstation, y habiendo acabado la serie allí, me parece difícil que pueda salir alguna cosa. Aun así, ¿quién sabe?



Juanjo, David, Germán, Ana y Germán, "La pandilla de Gokuh", nos envían esta simpática foto desde Mula.

No olvides escribirme a la siguiente dirección:
"Hola, soy Pan. Deja tu mensaje..."
Norma Editorial S.A.
c/Fluvià, 89.
08019-Barcelona.
O envíame un **e-mail** a:
revistagt@norma-ed.es

KAME HOUSE

• Jaime León Nadal
C/ Alfonso de Cossio nº 3 6ºD
41004-Sevilla
Le gustaría cartearse con otros fans de GT y, de paso, saludar a Marc de Barcelona.

• Jaume Roca Notó
C/ Vilafranca nº 51
S. Sadurní d'Anoia (08770-Barcelona)
Quiere contactar con gente para formar un club de fans de DB.

• Judith Ruiz Roca
Crta./ Collblanc nº 173 1º
L'Hospitalet de Llobregat (08906-Barcelona)
Desea escribirse con chicos y chicas fans de Dragon Ball.

• Raúl Piñero Segura
C/ Tejera nº 5
La Unión (30360-Murcia)
Quiere que le escriban fans de la serie para intercambiar material y hacer amigos. Seguro que contesta.

• Leticia del Valle Bonache
C/ Oslo nº 6 4º D
45005-Toledo
Tiene 12 años y le gustaría cartearse con fans de DB.

• Sergio Torres Serrano
C/ Puig des Teix, nº 6, Edificio Teix, Bloque B, 3º, puerta 19
Sta. Ponsa, Calviá (07180-Mallorca)
Quiere cartearse con fans de DB que dibujen bien.

• Manuel López Vela
Pza. San Rafael nº 2 3º A
Jamilena (23658-Jaén)
Le gustaría escribirse con fans de DB y de los videojuegos.

Indica en el sobre "Kame House". ¡Esperamos tus mensajes!



número 4 • febrero 99

Director: Óscar Valiente
Redactor Jefe: José Miguel Álvarez
Diseño Gráfico: Samuel García
Corrección Gramatical: Óscar Estefanía
Publicidad: Josefina Blaya
Colaboradores: Luis Alís, Annabel Espada, Óscar Estefanía, Esteban Canalejo, Manuel Guerrero, Carlos Javier Olivares, Núria Peris, Álvaro Prieto, David Ramírez, Ruy Ramos, X.Rebis, Pedro Vallespín, Armando Vila

Edita: NORMA Editorial, S. A.
Gerente: Rafael Martínez
Director General: Óscar Valiente
Director Financiero: Vicente Campos
Adjunto a la Dirección: Pepe Martínez
Editor: Armand Zoroa
Redacción: Óscar Estefanía
Diseño Gráfico: Vanessa Martínez y Martín Garcés
Derechos: Ana García
Jefe de Producción: Marià Martí
Coordinación de Producción: Flor Castellanos
Ayudante de Producción: Valentín Chesa
Representación de Autores: Jesusa Iglesias
Contabilidad: Rosa García y Raúl Coll
Dpto. Comercial: Montserrat Magrinyà y David Llorente
Distribución: Ana Notario, Cristina Tello, Xavi Domènech y Nacho Ontañón
Publicidad y Prensa: Josefina Blaya

Distribución:
HOBBY PRESS, S. A.
S. S. De los Reyes (Madrid)
Tel.: 91 654 81 99

Imprime:
Litografía ROSÉS

Depósito legal:
B-40732-98

ISSN:
1139-5133

Solicitado control OJD





¡Damas y caballeros! ¡Bienvenidos a otra emocionante edición del Gran Torneo! ¡Estad muy atentos, porque de nuevo vais a tener que poner a prueba vuestra vista! ¡¡Adelante!!

Observa atentamente estos dos dibujos. Menuda se ha armado, ¿no? Figúrate la sorpresa que se han llevado nuestros amigos, que **uno de ellos ha sufrido un cambio muy importante**. ¿Podrías decirnos **quién** es y **qué** le ha pasado?





¿Ya lo habéis averiguado? Pues enviad vuestras respuestas a **NORMA Editorial**: Fluvià, 89. 08019-Barcelona, indicando en el sobre **"El Gran Torneo"**, antes del 15 de marzo. Entre todos los acertantes se sortearán 3 fantásticos libros de ilustraciones de EVANGELION de **NORMA Editorial**. ¡¡¡Esperamos vuestras cartas!!!



Solución al concurso anterior:
En la anterior edición, muchos fueron los valientes que participaron, pero sólo tres llegaron a la gran final entre los cientos que contestaron correctamente a todas las preguntas. Las respuestas acertadas eran: 1) **El gran Pilaf**, 2) **Tako**, 3) **Imegga**, 4) **El coche de Gyumaoh (el padre de Chichi)**, 5) **El rey Vegeta o el Dr. Brief (los dos son válidos)**, 6) **Moomas**, 7) **Donpara**, 8) **Zuhnamer**.

LOS GANADORES DEL 3er TORNEO, PREMIADOS CON 3 LOTES DE VÍDEOS DE MANGA FILMS, SON:

Domingo de la Villa Zamora (Murcia), Rubén Benítez Álvarez (Platja d'Aro, Girona) y Jesús Puche García (Yecla, Murcia).

EN EL PRÓXIMO NÚMERO...

- Conoce a toda la familia de **Gokuh** en **MUNDO DRAGON BALL.**
- En **ZONA GT**, daremos un paseo por los planetas de la serie.
- Continúan tus secciones favoritas: **TINTA CHINA, PASAGTIEMPOS...**
- ¡Disfruta de un número especial que incluye un fantástico portafolio de **DRAGON BALL GT**!



SERVICIO DE VENTA POR CORREO



¡¡COMPLETA TU COLECCIÓN!!

¿ Le falta algún artículo de Dragon Ball GT a tu colección? ¿Te perdiste el vídeo nº5? ¿No encontraste el primer Maxi-Poster? No te preocupes, ahora con Dragon Ball GT: La Revista Oficial, puedes pedir los mejores artículos de tu serie favorita de la forma más rápida, cómoda y fiable... ¡y sin moverte de casa!

Fotocopia esta página, rellena las casillas de este formulario con los productos que quieres pedir, escoge la forma de pago y envíanoslo todo en una carta a
NORMA EDITORIAL, C/ FLUVIÀ, 89. 08019 BARCELONA



PRODUCTO	PRECIO	CANTIDAD	TOTAL
VÍDEO GT Nº1	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº2	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº3	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº4	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº5	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº6	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº7	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº8	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº9	1.995 ptas.		
VÍDEO GT Nº10	1.995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº1	995 ptas.		
MAXI-POSTER GT Nº2	995 ptas.		
PORTAFOLIO GT Nº1	1.250 ptas.		
AGENDA GT 1999	995 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº1	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº2	450 ptas.		
DB GT: LA REVISTA OFICIAL Nº3	450 ptas.		
EVANGELION ART-BOOK	4.950 ptas.		
		TOTAL	
		GASTOS DE ENVÍO CERTIFICADO	+350 ptas.
		TOTAL	

¡REGALO SORPRESA GT! POR CADA COMPRA SUPERIOR A 5.000 PTAS.

DATOS PERSONALES

Nombre y apellidos ....

Dirección ....

Población ....

Código postal ....

Teléfono ....

FORMA DE PAGO

- ❒ Sellos nuevos de correo
- ❒ Ingreso en Caja Postal Cta: 5.062.225
- ❒ Talón adjunto
- ❒ Giro postal adjunto
- ❒ VISA
- ❒ Master Card
- ❒ Eurocard
- ❒ Eurocheques (mínimo 15.000 ptas.)

Pago con tarjeta

Nº Tarjeta ....

Fecha de caducidad ....

Nombre y apellidos del titular ....

....

DNI ....

Teléfono ....

Firma: